

# XS MAGAZINE

[ЭКСЭС МЭГЭЗИН] №8 (20) август 2006

15  
ЛУЧШИХ  
ИГР БУДУЩЕГО

# SIN

## EPISODES: EMERGENCY

## E3'2006

БИТВА КОНСОЛЕЙ  
НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

PREVIEW:  
CRYSIS  
YOU ARE EMPTY  
HELLGATE: LONDON  
САНИТАРЫ  
ПОДЗЕМЕЛИЙ  
GENJI 2

REVIEW:  
BLACK  
RISE OF LEGENDS  
HEROES OF MIGHT  
AND MAGIC V  
WAR ON TERROR  
HITMAN: BLOOD MONEY  
HALF-LIFE 2: EPISODE ONE  
BATTLEFIELD 2:  
ARMORED FURY  
METAL GEAR SOLID 3:  
SUBSISTANCE  
GRAND THEFT AUTO:  
LIBERTY CITY STORIES

SOLITARY  
PUBLISHING

ISSN 1813-6052





# SONY

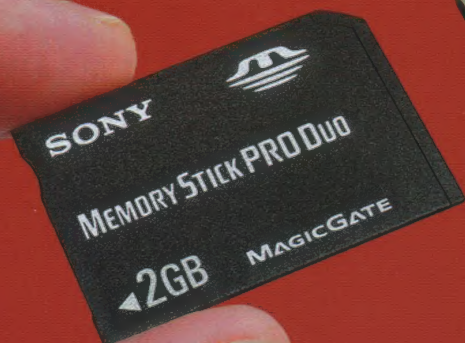
MEMORY STICK

Благодаря увеличенному объему  
мобильной памяти, PSP открывает для вас  
безграничные возможности.

Фото: до 5524 фотографий\*

Музыка: более 69 часов\*\*

Кино: до 17 часов\*\*\*



## 2 гигабайта свободы!

like.no.other™  
Как никто другой

\* 1 Мегапиксель, режим standard, сделанных с телефона или смартфона / \*\* 64 kbps в формате MP3 / \*\*\* 64 kbps, стерео в формате MPEG4



### MEMORY STICK PRO Duo

Увеличенная емкость карты Memory Stick PRO Duo позволяет хранить на ней большие объемы мультимедийной информации, в том числе цифровые фотографии, видеозаписи, музыкальные файлы и игры, а также подкасты и видеоблоги.



ASUS recommends Windows® XP Professional



## ASUS (Webcam) Notebook Series

Превосходная мобильность и отличное качество изображения

www.asus.ru

ASUS W7J создан на базе Технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК

Ноутбуки ASUS W7 - это превосходные вычислительные возможности и великолепное качество изображения. 13.3" широкоформатная матрица с поддержкой эксклюзивных технологий ASUS Color Shine, Splendid и V-cut обеспечивает ясное, четкое изображение с живыми, насыщенными цветами. Встроенные микрофон и веб-камера дают Вам возможность проведения видеоконференций без лишней суеты с подключением дополнительных устройств и путающихся проводов.

- Intel® Centrino® Duo Mobile Technology
  - Intel® Core™ Duo Processor
  - Intel® 945 PM Express Chipset
  - Intel® PRO/Wireless 3945BG Network Connection

- Microsoft® Windows® XP
  - Home
  - Professional

- DDR2 533 МГц до 1536 МБ
- 13.3" WXGA Color Shine & Crystal Shine LCD, ASUS Splendid Video Intelligent Engine
- HDD 80/100/120Gb
- 1.3 pixel web-camera
- 10/100/1000 Ethernet, 802.11 b/g, Bluetooth™ V2.0+EDR
- 3xUSB, 1x ExpressCard, 1 x Card-Reader
- 31.5 x 22.6 x 2.9-3.69см, 1.95кг

Всемирная гарантия 2 года

13.3" широкоформатная матрица



Встроенная веб-камера  
высокого разрешения



Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

**ASUS®**  
Rock Solid · Heart Touching

**Москва:** Армада-PC (495) 641-04-24, Артрон (495) 789-85-80, Avacom M (495) 784-67-36, Avanta PC (495) 954-54-22, Белый Ветер (495) 730-30-30, ForceComp (495) 775-66-55, ION (495) 544-43-33, NEXUS (495) 928-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, **OLDI** (495) 105-07-00, **ПИРИТ** (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Портком (495) 101-33-64, Респект (495) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (495) 500-03-05, SMS (495) 956-12-25; **Санкт-Петербург:** СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 518-83-58; **Умные машины** (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23; **Барнаул:** C-Trade (3852) 38-10-00; **Воронеж:** PET (4732) 77-93-39; **Екатеринбург:** Парад (3432) 51-48-22, Старттехно+ (3432) 56-85-01; **Краснодар:** Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066; **Красноярск:** Борлас СБ (3912) 58-09-52, Портис (3912) 514-73-36; **Новосибирск:** НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333; **Ростов-на-Дону:** Центр-Дон (8632) 698-668, Поиск (863) 250-13-00; **Самара:** Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846) 241-67-53; **Томск:** Интант (3822) 41-55-32; **Тюмень:** AD Systems (3452) 22-35-33; **Челябинск:** Японская электроника (3512) 247-47-47; **Уфа:** Класмас (3472) 912-112, Форте VD (3472) 600-000; **Хабаровск:** Anykey (4212) 328-155.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel SpeedStep, Intel Viv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, the Centrino logo, the Intel logo and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



## START

|                |     |
|----------------|-----|
| Новости        | 004 |
| Девушка месяца | 010 |
| Virtua Babes   | 014 |

|                     |     |
|---------------------|-----|
| Каждый за себя!     | 018 |
| 15 открытий E3'2006 | 030 |
| Dynasty Warriors    | 040 |

## BETATEST

|                     |     |
|---------------------|-----|
| Crysis              | 048 |
| You Are Empty       | 050 |
| Hellgate: London    | 052 |
| Санитары Подземелий | 054 |
| Genji 2             | 056 |

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| Sin Episodes: Emergency    |     |
| Грешным делом              | 058 |
| Новые лики адвенчуры       | 064 |
| Наши руки не для скуки     | 070 |
| А вы любите этого Увебола? | 078 |
| Silent Hill:               |     |
| Как Феникс из пепла...     | 080 |
| Titan Quest: Реинкарнация  |     |
| Diablo!                    | 082 |

## REVIEW

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Heroes of Might and Magic V | 088 |
| Rise of Nations:            |     |
| Rise of Legends             | 090 |
| Half-Life 2:                |     |
| Episode One                 | 092 |
| Rush for Berlin             | 093 |
| War on Terror               | 093 |
| Sin Episodes:               |     |
| Emergency                   | 094 |
| Battlefield 2:              |     |
| Armored Fury                |     |
| Booster Pack                | 095 |
| City Life                   | 095 |
| Rogue Trooper               | 095 |
| Hitman: Blood Money         | 096 |

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| The Movies:                      |     |
| Stunts & Effects                 | 097 |
| Carcassonne 2.                   |     |
| Эпоха мамонтов                   | 097 |
| Zoo Tycoon 2: African Adventure  | 097 |
| Звездные волки 2                 | 097 |
| Rumble Roses XX                  | 098 |
| Metal Saga                       | 099 |
| Tales of Eternia                 | 099 |
| Steambot Chronicles              | 099 |
| Atelier Iris 2: Azoth of Destiny | 099 |
| The Outfit                       | 100 |
| King of Fighters 2006            | 101 |
| GTA: Liberty City Stories        | 101 |
| Metal Gear Solid 3: Subsistence  | 101 |
| Black                            | 101 |
| Cleavage                         | 102 |
| RapeLay                          | 103 |

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| Создайте тело своей мечты! | 104 |
|----------------------------|-----|

## HARDWARE

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Новости                      | 108 |
| Телефон KG800 LG Chocolate   | 110 |
| Телефон Sony Ericsson        |     |
| Cyber-shot K790i             | 111 |
| Телефон Nokia 7360           | 112 |
| MP3-плееры DiREC F1306       |     |
| и DiREC MH1900               | 113 |
| Ноутбук ASUS A8J             | 114 |
| Портативная                  |     |
| акустическая система         |     |
| Creative TravelSound 250     | 115 |
| DVD-видеокамера              |     |
| Sony DCR-DVD505E             | 116 |
| Веб-камера Logitech QuickCam |     |
| for Notebooks Pro            | 117 |
| Клавиатура Zboard            | 118 |

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| Автомобиль месяца          |     |
| Jeep Commander             | 120 |
| Консольный андеграунд      | 122 |
| Конкурс писем Thrustmaster | 126 |
| Финиш                      | 128 |



30

15 открытий  
E3'2006

82

Реинкарнация  
Diablo!

122

Консольный  
андеграунд





MIDLAND®

КАЖДУЮ  
НЕДЕЛЮ!!

# ПОДАРОК ЗА ОТЗЫВ

Оставьте свой отзыв на сайте [www.i-on.ru](http://www.i-on.ru)  
и выиграйте комплект раций Midland



Вы можете оставить отзыв о любом устройстве,  
которым сейчас пользуетесь  
(телефон, КПК, плеер, фотокамера и т. п.)

Все о мобильной электронике

## I-ON.RU

УЖЕ ПРОЧИТАНО  
**7 944 692**  
СТРАНИЦ САЙТА

**ИОН**  
ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР





START







# Белая Гвардия

Покончено с жирными отпечатками пальцев, так хорошо заметными на вашей PSP! Ceramic White — это элегантная белая жемчужина, продающаяся по той же цене, что и классическая черная PSP. Очевидно, Sony хочет подхлестнуть интерес к своей консоли и привлечь новых покупателей (особенно женского пола). Мы же отметим, что новая PSP смотрится как минимум не хуже!



# Александр Македонский и другие

**Civilization 4 приросла аггоном. Человечеству предлагаются новые способы самоубийства**

Завершена работа над первым дополнением к лучшей стратегии 2005 года Civilization 4. Aggon Warlords уже вскоре появится в продаже. В дополнении сделан акцент на военной составляющей игры, и главным нововведением является новый тип юнитов под названием Warlord. В игре появятся восемь новых сценариев, таких как рассвет Римской империи и нашествие Чингисхана. Но, как и в любом хорошем дополнении, будут и другие нововведения: новые здания, нации, юниты и т.д.



Чем же еще заниматься крестьянам в зимние месяцы? Конечно, цивилизацией!



## Новый Need for Speed выйдет уже в ноябре

**Electronic Arts обещает сказать новое слово в жанре racing**

Electronic Arts объявила, что новая часть знаменитой гоночной серии Need for Speed появится в ноябре. Need for Speed Carbon является самостоятельным проектом, а не продолжением NFS Underground или Most Wanted. Игра выйдет на всех платформах этого и следующего поколения, включая GameBoy Advance и мобильные телефоны. Издатель позиционирует игру как новую ступень в развитии гоночного жанра. В ней появится принципиально новая система тюнинга автомобилей (которых обещано более 50) и такая особенность, как собственная команда игрока, состоящая из шести человек. Разработчик акцентирует внимание на том, что в игре будут сложные и интересные гонки по каньонам. Что в них особенного и сможет ли игра стать прорывом, мы узнаем уже осенью.



КАЖЕТСЯ, ЧТО РЕАЛИСТИЧНЕЕ СДЕЛАТЬ УЖЕ НЕВОЗМОЖНО, НО ВЕДЬ ПОНЯТНО, ЧТО И ЭТО НЕ ПРЕДЕЛ!

В МОДЕ ВИНТАЖНЫЕ ТАЧКИ.



Хотя пятая часть знаменитой horror-серии Silent Hill не была анонсирована официально, сомнений в том, что она находится в разработке, нет. Наиболее вероятной платформой, на которой стоит ждать ее выхода, является PS 3. Пока проект проходит под рабочим названием Silent Hill 5, но скорее всего порядковый номер в итоге из заголовка уберут.

Намco анонсировала продолжения двух своих самых известных fighting-сериалов: Soul Calibur 4 и Tekken 6, которые выйдут на PS 3 и Xbox 360.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, разработка которого идет в недрах украинской компании GSC Game world, получил (очередную) официальную дату выхода — первый квартал 2007 года. Причин для новой отсрочки не предвидится, ведь всем, включая западного издателя THQ, надоела бесконечно растянувшаяся разработка проекта.



# РИСКНИМ!

## НАСТОЯЩИЙ СТРИТРЕЙСИНГ ТЕПЕРЬ НА PSP

Играй с друзьями

в беспроводном

Wi-Fi режиме



Real Street Racing



[WWW.JUICED-RACING.COM](http://WWW.JUICED-RACING.COM)

© 2008 THQ Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Developed by Juice Games Ltd. THQ, Juiced, Juice Games and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

"PS", "Playstation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Эту игру вы всегда можете найти в магазинах:



12+

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



PlayStation Portable



[WWW.THQ.CO.UK](http://WWW.THQ.CO.UK)



**Legendary Pictures**, которая известна своим *Batman Begins* и скоро выходящим в прокат *Superman Returns*, заключила соглашение с *Blizzard Entertainment*, и сейчас они совместно работают над экранизацией самой продаваемой стратегии всех времен — *Warcraft*.

**Half-Life 2: Episode 2**, релиз которого был назначен на осень, появится в магазинах только следующей весной.

В Интернете ходят слухи о том, что *Blizzard* собираются портировать *World of Warcraft* на консоли, так как ищет набор сотрудников, имеющих опыт в создании консольных игр, однако сами разработчики эту информацию не подтверждают.

**Lionhead Studios** тругится над *Fable 2*. На этот раз разработчики прислушались к мнению игроков и собираются сделать более взрослую, сложную и длинную игру.

# Козыри Nintendo

Уделать Sony любой ценой! Похоже, именно такую цель поставила для себя Nintendo



Никто и не сомневается, что вскоре появятся версии Wii других цветов.

Появились слухи о том, что Nintendo может запустить свою платформу Wii раньше появления в продаже PlayStation 3, релиз которой запланирован на ноябрь. Если это все-таки произойдет, у Nintendo появится возможность захватить больший сегмент рынка, чем предполагалось, так как в стартовой линейке игр для Wii есть такие важные для фаната Nintendo игры, как *Metroid Prime 3: Corruption* и *Legend of Zelda: The Twilight Princess*. Другим фактором, играющим на пользу Nintendo, является соотношение цен консолей нового поколения. Уже вышедший Xbox 360 стоит от \$300 до \$400 в зависимости от комплектации. PlayStation 3 обойдется покупателям в \$500–600. А вот стоимость консоли от Nintendo (опять же по слухам) составит приблизительно \$200. При подобном раскладе многие наверняка приобретут себе Wii не как основную платформу, но как вторую консоль домой.

# Будущее Call of Duty

Итальянцы за немцев, а мы — за французов!

В конце года на полках магазинов появится третья часть известного военного шутера *Call of Duty*, которая выйдет на PlayStation 2, Xbox, PlayStation 3, Xbox 360, Wii и PSP. Владелец портативной приставки получит игру раньше остальных — уже осенью, тогда как выход проекта на других платформах назначен на декабрь. Действие *Call of Duty 3* разворачивается в оккупированной фашистами Франции. Герою лично придется участвовать в освобождении Парижа и... вы угадали, в высадке в Нормандии. Одним из главных нововведений игры обещают стать разрушаемый и видоизменяемый ландшафт, который должен сильно повлиять на игровой процесс. Разработкой проекта занимается не *Infinity Ward*, а *Treyarch*, которая создавала консольную версию *Call of Duty: Big Red One*, а разработчики оригинальной версии игры занимаются созданием побочной ветви серии, которая называется *Call of Duty: Modern Warfare* и выйдет на PC и консолях нынешнего и нового поколения. Действие игры разворачивается в наше время, так что наша цель — борьба с мировым терроризмом на Ближнем Востоке, в Лондоне и Восточной Европе.



Эксперимент в Плувер...



Чего только не выделали эти стены!



Французские импрессионисты такой красоты изобразить бы не смогли!



# WARNING

---

# PLATINUM

СЕРИЯ ИГР ДЛЯ

# PlayStation®2

# 3=2

**ТРИ ИГРЫ  
ПО ЦЕНЕ ДВУХ.**

ТОЛЬКО ЛУЧШИЕ ИГРЫ СТАНОВЯТСЯ ПЛАТИНОВЫМИ

---

В МАГАЗИНАХ СТРАНЫ!



Девушка Месяца

# Мария Минунос

**XS:** Ты первый раз играла отрицательного персонажа?

**М.М.:** Да, это был первый раз. И это круто! Я только недавно увидела результат работы и была шокирована своим поведением. В игре я убиваю Наташу (Bedingfield) сильным ударом сзади по голове. Я и не знала, что могу быть такой плохой... но мне это нравится!

**Как твое лицо «перенесли» в игру?**

Было очень забавно. Когда я приехала, мне установили датчики на лицо. Сделав несколько проб за кадром, ребята показали мне, как это работает — как они запишут все движения моего лица. Ощущения были приятные. Мне понравилось!

**Какой момент был самый сложный?**

За день до начала я очень нервничала. Я говорила себе: «Ты способна это сделать? Ты хотя бы понимаешь, во что ты ввязываешься? Роль надо будет играть без партнеров, не будет вообще никого... как я это сделаю?» Я так нервничала только перед возвращением в школу после каникул. Но после 15 минут работы я почувствовала себя уверенно и сказала себе, что у меня все получится!

**А если бы ты не была актрисой и телеведущей, чем бы ты занималась?**

Думаю, что стала бы зоологом. Я обожаю животных и чувствую с ними какую-то связь. Вот где я действительно люблю бывать, так это в зоопарке. Павильон, в котором снимается моя передача, как раз напротив павильона Джей Лено. Однажды у него в гостях были представители из зоопарка в Сан-

Диего и мне разрешили подержать на руках ленивца. Это самое восхитительное животное в мире! Я бы очень хотела иметь дома такого. Еще я пообщалась с лисой и с динокобразом, который был величиной с немецкую овчарку. Еще там был тукан. А на прошлой неделе я была в Китае: забирались на верблюда и играла с обезьянами... Когда я с животными, я свечусь от счастья!

**А видеоигры тебе нравятся?**

Да, и даже еще до моей работы для EA они мне нравились. Я играла в видеоигры все детство. Конечно, я обожала Nintendo и даже помню коды, например для Contra от Kopami. Вообще, это была почти зависимость, но потом я смогла заставить себя отвлечься от них. Сейчас, когда это стало огромной индустрией, я снова открываю для себя видеоигры. Я научилась играть в несколько игр для Xbox и очень увлеклась игрой Dead or Alive 2. Я большая фанатка видеоигр!

Я И НЕ ЗНАЛА,  
ЧТО МОГУ БЫТЬ ТАКОЙ  
ПЛОХОЙ... НО МНЕ ЭТО  
НРАВИТСЯ!





# Platinum™

ТОЛЬКО ЛУЧШИЕ ИГРЫ НА PSP™  
СТАНОВЯТСЯ ПЛАТИНОВЫМИ

## НОВАЯ ЦЕНА

# 699

## РУБЛЕЙ

# ЛУЧШИЕ ИГРЫ ДЛЯ PSP™ ПО НОВОЙ СУПЕРЦЕНЕ! В ПЛАТИНОВОЙ СЕРИИ!



"PLAYSTATION", "PSP", "UMD" ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL GAMES TITLES, CONTENT, PUBLISHER NAMES, TRADEMARKS, ARTWORK, AND ASSOCIATED IMAGERY ARE TRADEMARKS AND/OR COPYRIGHT MATERIAL OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED.





START

# TITAN QUEST

Сейчас уже сложно сказать, какой именно проект возродил моду на Древнюю Грецию. Мы бы поставили на God of War. Но какая бы игра ни отличилась, теперь мы видим то, что всегда происходит в таких случаях: давно знакомые и по большей части любимые концепции вновь воплощаются в жизнь в новых декорациях. Концепция hack'n'slash RPG стара едва ли не как сама Древняя Греция. Поэтому выход Titan Quest – веселого и динамичного проекта про войну богов и титанов – был абсолютно предсказуем. Материал об игре читайте на стр. 82-87.









# VIRTUA BABES

Их было меньше, чем обычно, в коридорах и на стендах E3 из-за безжалостного преследования бульдогоподобными охранниками, но цифровое Альтер эго красавиц совершенно безнаказанно и к нашей безграничной радости не сходило с HD-экранов издателей. Вот несколько прекрасных незнакомок с E3 2006, которая почти стала ханжой...

## ЛИЛИ

Tekken с выходом на PSP только выиграла от появления двух новых персонажей, одним из которых является Лили... (Tekken: Dark Resurrection / Sony).



## ИЗАБЕЛЛА

Когда речь идет о том, чтобы сходить за покупками в торговый центр, переполненный живыми мертвецами, девушки предпочитают калибр побольше... (Dead Rising / Capcom).







БОНД!

## СЬЮЗИ

Атмосфера вестернов всегда обладает ретро-шармом, как и эта, такая чувственная латиноамериканская секс-бомба... (Call of Juarez / Techland).



## ЗОЛОТАЯ НАНА

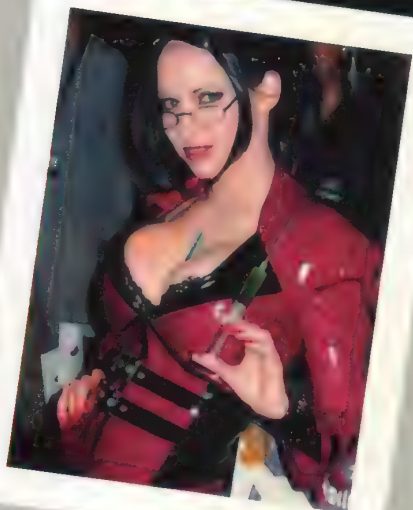
Она уже покорила нас много лет назад, но морщин у нее не прибавилось. О, женщина-варвар... (Golden Axe / Sega).



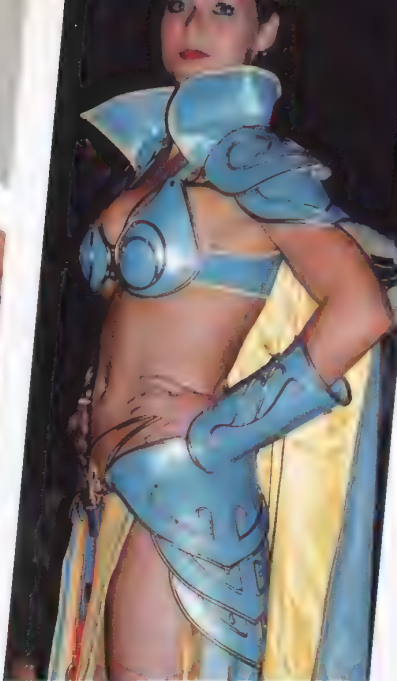


Организаторы E3 почти полгода мучили о том, что время бикини прошло... В итоге выставка в этом году выглядела совсем не так, как предыдущие, модели стали значительно скромнее... На таком фоне появление на стенде GameLoft Перис Хилтон не вызвало особого ажиотажа

# В ЦЕЛЕ











SELECT

ИВОН  
PS3

# КАЖДЫЙ ЗА СЕБЯ!

**Е3 всегда становится полем жесточайшего боя трех крупнейших производителей консольного «железа». В этом году мы стали свидетелями очередного раунда. Все виды разрешенных и запрещенных приемов были использованы по назначению, и мы увидели мочилову Sony vs Microsoft vs Nintendo во всей красе!**



# 360

# Wii

А ЗА 600 ЕВРО  
ТЫ МНЕ ОТВЕТИШЬ,  
НАДМЕННАЯ СУЧКА!

Сергей Лазарев



**В**ернемся к событиям E3 2005 года. Microsoft стала тогда первой, кто представил свою консоль нового поколения — Xbox 360. Солидная пресс-конференция, сопровождающаяся взрывами аплодисментов, игры и особенно грамотное противопоставление Sony помогли тогда команде Microsoft одержать победу. Хотя тот факт, что за 6 месяцев до поступления консоли в продажу было подготовлено всего 30% обещанных игр, внушал серьезные опасения. И Sony не сидела сложа руки, анонс PlayStation 3, демоверсии и видеоролики соблазнили инсайдеров индустрии и публику значительно «более новым поколением», чем у ее конкурента. Однако стать победителем на E3 2005 японцам так и не удалось. Это был только первый раунд боя, после которого некоторые полагали, что E3 2006 должна будет стать местом коронации Sony и ее PlayStation 3. Но необыкновенный рост популярности Xbox 360 и яркий старт Wii несколько усложнили расклад. XS присутствовал на месте событий и теперь предлагает вам подробный отчет о многочисленных анонсах и анализ ситуации в целом, чтобы у вас была вся необходимая информация для составления собственного мнения. Но помните, это лишь второй раунд, и кто в итоге победит, сказать сложно.



- Усиление Xbox Live Arcade
- В конце года появится проигрыватель HD-DVD
- Новая серия аксессуаров
- Услуги онлайн, совместимые для PC и мобильных
- Приглашенная звезда – Билл Гейтс
- Новая GTA для Xbox 360
- Halo 3 и Gears of War...

Microsoft продемонстрировала на E3 2006 олимпийское спокойствие живого бога. Забудьте о неуверенности прошлого года, связанной главным образом с проблемами запуска Xbox 360. Сейчас консоль настолько же популярна, насколько всемогущ и надменен американский гигант, породивший ее. Поэтому на безупречной пресс-конференции, предшествовавшей E3, Билл Гейтс, самый главный из всех небожителей, решился проанонсировать свой невероятный проект – Live Anywhere. Идея проста – распространить услуги Xbox Live (общение, сетевые игры, Live Arcade и т.п.) на PC и мобильные устройства (PDA и телефоны), создав таким образом унифицированную платформу онлайн. Говоря проще, у вас будет один и тот же профиль (тот же, что и в Xbox Live), который будет работать везде, а также один и тот же лист контактов (разделенный на Xbox Live, MSN и т.д.). И помимо этого очень интересного коммуникационного аспекта, взаимодействие между разными платформами просто поражает! В презентационном видеоролике нам показали геймера, который сфотографировал на свой мобильник автомобиль на улице, отправил фото своему другу на его PC, а тот с помощью специальной программы адаптировал его, чтобы в конце концов кто-то еще или один из них смог использовать машину в игре на Xbox 360! Еще одна задумка, касающаяся Live Anywhere, это совместимость мультиплееров версий Xbox 360

и PC, если, конечно, разработчики станут предусматривать такую возможность в играх (что отнюдь не само собой разумеется). Первой игрой, в которой воплотят эту идею, станет Shadowrun, экспериментальная FPS от Microsoft. Она должна поступить в продажу одновременно с выходом Vista, новой версии Windows. Геймерам, которые не могут представить, как играть на PC в игры, эргономика которых была разработана для консолей, Microsoft объясняет: создан беспроводной адаптер к геймпаду от Xbox 360 для Windows и он уже анонсирован!

## АКСЕССУАРЫ И НЕ ТОЛЬКО

Это не единственный аксессуар, представленный на пресс-конференции, предшествовавшей E3. Вскоре появятся беспроводные руль и шлем, а также карта памяти большого объема (256 Мб). Два самых важных объявления, касающихся hardware, относились к проигрывателю HD-DVD и к Live Vision, веб-камере, позволяющей определять профиль, участвовать в видеоконференциях и даже видеть свое лицо в играх (например, в World Series of Poker от Activision). Даты выхода и цены на эти аксессуары еще не объявлены, но в любом случае появятся они уже в этом году! Тем не менее все же самое интересное касается не hardware, а software. Разработчики явно начинают чувствовать себя уверенно в программировании, и новые игры получают все более







Беспроводной HEADSET  
для онлайн-чатов в Xbox Live.  
Очень удобно для ночных сетевых  
посиделок.

удачными. Самой впечатляющей среди них, безусловно, является Gears of War, о которой мы вам уже неоднократно писали. Видео ролик, демонстрирующий игровой процесс в режиме Solo, и получасовое участие в мультиплеере (4 vs 4) убедили нас в абсолютном графическом великолепии этого шедевра и фантастической динамике его геймплея. Gears of War дает вам ощущение небывалой мощи благодаря различным видам оружия, это просто потрясающая игра! Другое интересное событие – видео ролик Halo 3, в котором, впрочем, не было ни секунды геймплея. По словам Bungie и Microsoft, эта игра ожидается в 2007 году и должна завершить трилогию. За тяжеловесами следует большое количество качественных игр калибром поменьше, анонсированных Microsoft. Большинство из них эксклюзивны: Alan Wake (психологический триллер от Remedy, автора Max Payne), Fable 2 (продолжение RPG от Lionhead, перекупленной негавно Microsoft), Forza Motorsport 2, Mass Effect (научно-фантастическая RPG, разработанная BioWare), Dead Rising (экшен, в котором мы мочим зомбаков в сортире и других подходящих и не подходящих для этого местах) и т.д.

### В ВАШЕМ РАСТОРЖЕНИИ

У Microsoft было самое выигрышное положение на E3 2006 – «на своем поле». И, безусловно, геймерам, играющим на Xbox 360 (Билл Гейтс очень надеется, что их число достигнет 10 миллионов до появления PlayStation 3 и Wii), рисуются радужные перспективы. Потому что пока конкуренты еще только собираются выпускать свои новинки, Microsoft уже подарил миру Xbox 360... И пока заводы работают бесперебойно!







- Действительно высокое разрешение
- Встроенный жесткий диск (20 или 60 Гб)
- Проигрыватель Blu-Ray
- Беспроводной геймпад с сенсорными датчиками
- Онлайн-сервис
- Gran Turismo HD и Metal Gear Solid 4
- Начало продаж 17 ноября, цена от 499 до 599 евро

**Н**у наконец-то! Sony выпускает свою консоль. Покончено с прошлогодним пусканием кинематографической пыли в глаза а-ля Killzone или Motorstorm, добро пожаловать в мир реальных игр. Конференция, предшествовавшая участию в Е3, и сама выставка изобиловали названиями уже готовых игр для PlayStation 3, существование которых не вызывало сомнений... в первую очередь потому, что они очень похожи на игры

Xbox 360, что, кстати, свело на нет миф о технологической пропасти между двумя машинами! Однако после прошлогодней конференции, на которой всем наобещали золотые горы, невозможно не разочароваться в представленных играх, в частности это касается Motorstorm.

Этот проект может «заинтересовать» только деформацией почвы в процессе игры (проезд соперников оставляет рытвины, как в будущей Sega Rally). Среди других игр, представленных в этом году, назовем Heavy Rain от французской студии Quantic Dream, Sonic the Hedgehog

(ga-ga-ga!), Resistance: Fall of Man (симпатичная, но достаточно заурядная FPS), Heavenly Sword (улетный новый фрейтинг) и еще GT'06 (весьма и весьма приятное впечатление). В целом, качество графики оказалось неплохим, но и не лучшим по сравнению с Xbox 360. Только игры, представленные в full HD, оказались более высокого разрешения: 1920 на 1080. Хотя это, увы, не означает, что они более красивые или оригинальные... ну кроме разве что Gran Turismo HD!

### GT! GT! GT!

В конечном итоге, единственным Событием стала именно она. Божественное качество графики, впечатляющая проработка мельчайших деталей, публика, которая уклоняется от машин во время ралли, более чем адекватная скорость анимации: Gran Turismo HD действительно произвела фурор. Чтобы оценить сие, надо вспомнить прошлогоднюю пресс-конференцию Sony, где показали только видеоролики игр для PlayStation 3. Тогда возникали привычные уже сомнения — и это gameplay? Реальный? И вот мы видим играбельную версию GT, поражающую своей красотой. Что еще интересного? Секретная игра от создателей Jak & Daxter также произвела эффект маленькой разорвавшейся бомбы, как и демонстра-



Век рыцарей прошел, это точно.  
Герои нашего времени — бой-бабы,  
которые коня на скаку... и прочее...



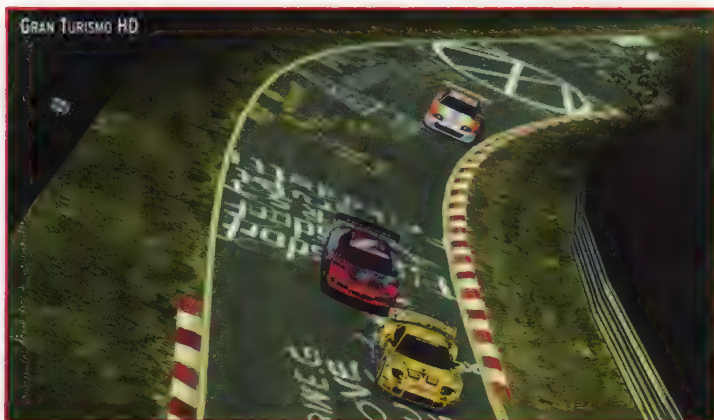
ция новых игр от EA Sports, которые неожиданно стали настоящим испытательным полигоном для next-gen-консоль. Стоит также отметить видео-ролик Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots и еще, конечно, Final Fantasy XIII. Но не столько игры, сколько «железо» стало главным сюрпризом от Sony. Слава богу, речь не о прошлогоднем джойстике-бумеранге! Кен Кутагари, папаша PlayStation, лично приехал представлять новый геймпад, который как близнец похож на геймпад от PlayStation 2! В качестве аргумента в пользу этого клона Sony использует его непревзойденную эргономичность и с этой консервативной позиции позволяет себе лишь слегка модифицировать кнопки и добавить порт USB. Единственное существенное различие между двумя поколениями контроллеров не видно глазу: это датчики движений по шести осям: влево, вправо, вперед, назад, вверх, вниз. Таким образом, происходящим на экране можно будет управлять легким движением, в чем можно было убедиться на примере приятственного авиасимулятора Warhawk. Система, которая не может не напоминать геймпад Freestyle Pro от Microsoft и, в меньшей степени, контроллер Wii.

## ПОДТВЕРЖДЕНИЯ

Помимо представления деталей, касающихся всемирной премьеры консоли (см. врезку), на E3 были подтверждены некоторые сделанные ранее заявления. Игры для PlayStation 3 будут выходить исключительно на Blu-Ray. На консоли можно будет запускать все игры для оригинальной PlayStation и PlayStation 2. Sony планирует запустить унифицированную онлайн-платформу, предлагающую многочисленные бесплатные услуги (видеочат, список друзей, уровень развития и т.п.). Компания подтвердила, что PSP будет совместима с PlayStation 3 (в F'06 портативная консоль служит зеркалом заднего вида!). Подтвердили и поступление в продажу карт предоплаты за скачивание небольших объемов данных из Сети: в версии Singstar для PlayStation 3, например, можно будет покупать через Интернет звучащие в игре песни...

## HD. ИЛИ ОНО ЕСТЬ, ИЛИ ЕГО НЕТ

В Европе 17 ноября поступит в продажу два варианта PlayStation 3: один за 599 евро, другой — за 499. На протяжении всего лета и осени мы спорили о том, будет ли у консоли поддержка HD. В версии за 499 евро PlayStation 3 не будет встроенного HD-адаптера, стандартных HDMI (поэтому не будет доступное высокое разрешение как составленное из адаптера для карт Memory Stick, SD и Compact Flash. Впрочем, все, кроме HDMI, можно будет доработать.







- Шигеру Миямото на всех фронтах
- Встроенный в геймпад громкоговоритель
- The Legend of Zelda: Twilight Princess
- Новая игра про Марио
- Рекордное количество посетителей на стенде Nintendo
- Выход консоли в последнем триместре 2006 года
- Цена пока держится в тайне, но будет очень демократичной

**П**опулярность Wii растет как на дрожжах! Все три дня выставки очередь из желающих познакомиться с Wii была ничуть не меньше, чем очередь из желающих «пощупать» PlayStation 3! Надо сказать, что с целью возбудить как можно более жгучее любопытство Wii заявила беспримысленные хиты. Во главе Wii-списка: Metroid Prime, Mario и The Legend of Zelda! Конференция, предшествовавшая E3, стала возможностью опубликовать окончательный вариант комплектации hardware консоли, который, правда, оказался несколько скромнее прототипа, представленного в прошлом году. Зато ничего не изменилось в плане дизайна, с его футуристическим стилем и идеальными пропорциями. Wii просто обречена на успех! Консоль будет продаваться в комплекте с геймпадом, состоящим из двух частей: одна называется «пульт дистанционного управления», вторая — «нунчаку». К консоли можно подключать до четырех таких комплектов с помощью беспроводного соединения Bluetooth, а также четыре геймпада от GameCube. Wii сможет воспроизводить как игры GameCube, так и фильмы на DVD. Она будет постоянно подключена к Интернету через WiiConnect24, обещающее игрокам обновления и сюрпризы... какие, пока неизвестно!



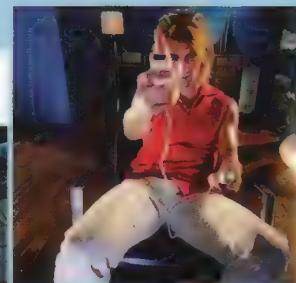
WII — ЭТО КАК  
КЛИТОР. ОДНО  
НЕВЕРНОЕ ДВИЖЕНИЕ  
КОНТРОЛЛЕРОМ —  
И ТЫ В ЖОПЕ!

Шигеру Миямото играл главную роль на пресс-конференции, предшествовавшей E3, во время которой он неоднократно подчеркивал явные функциональные преимущества нового геймпада. То дирижер, то теннисист, то гонщик, шеф Nintendo представил себя для демонстрации того, каким образом идея Wii воплощается в реальности и сколько удовольствия это доставля-





ет. Удивительно то, насколько точно соответствует виртуальная реальность манипуляциям игрока с пультом ДУ! Но Шигеру Миямото присутствовал на конференции не только, чтобы паясничать. Он представил несколько основных игр для Wii. Первая среди них — The Legend of Zelda: Twilight Princess, которая будет выпущена для GameCube и для Wii, причем, по слухам, с дополнительными возможностями в версии для Wii. Помимо стрельбы из лука (с использованием пульта ДУ для прицеливания) или рыбалки, отметим специальные удары мечом, которые выполняются с помощью «нунчаку», а так же возможность бросать предметы (такие как ящики) простым движением пульта вперед. Во время презентации новой Zelda был раскрыт последний секрет геймплея Wii: встроенный громкоговоритель, который позволяет, например, слышать свист стрелы в пульте, когда ее выпускают, и звук удара в телевизоре, когда она попадает в цель. Внусае! Еще одна игра, вызвавшая шумиху на E3, — Super Mario Galaxy, где старина Марио отправляется в открытый космос (ga-ga, Peach позволила инопланетянам похитить себя... когда уже ее убьют наконец?) и пользуется



воспроизводит концерт сериала с одной особенностью: перед каждым испытанием обозначен способ, которым вы должны использовать геймпад, Metroid Prime 3: Corruption или Excite Truck (гонка, в которой пульт ДУ используется как геймпад NES, наклоняя его, можно делать прыжки). Были также анонсированы игры от менее крупных производителей: Sonic, Tony

отсутствием гравитации, чтобы совершать невиданные доселе прыжки! Конечно, эта игра придумана для того, чтобы продемонстрировать возможности Wii, самые простые из которых: shake, tilt and point — потряси, наклони и прицелься. Другая особенность — Super Mario Galaxy — это очень красивая игра, в отличие от большинства представленных Wii-проектов.

#### ЛИНЕЙКА НА КАНИКУЛЫ

Кроме Disaster: Day of Crisis (игра, в которой надо выжить в самых страшных природных катаклизмах), представленной только видеороликом на пресс-конференции, предшествовавшей E3, во все другие игры можно было поиграть на стенде Nintendo, что позволяет говорить о великолепии стартовой линейки проектов для Wii. Среди них: Wii Sports (объединяющая большой и настольный теннис, гольф и бейсбол в одной игре), Wario Ware: Smooth Moves (которая

Hawk's Downhill Jam (которая похожа на SSX, адаптированную для скейта) или Red Steel — многообещающая FPS с поединками на саблях (правда, пока она выглядит утрированно). Одновременно со всеми этими новинками благодаря своему онлайн-сервису Wii сделает доступной дистанционную загрузку многих «гревностей» от NES, Super NES, Nintendo 64, а также MegaDrive и TurboGrafx! Nintendo широко шагает и пытается объединить вокруг новой консоли как можно большее число успешных в прошлом брендов. Возможно, мы присутствуем при рождении Суперновой.







# ОГЛУШЕННАЯ УДАРОМ SONY, УВЕРЕННАЯ В СВОИХ СИЛАХ MICROSOFT, РАЗГОРЯЧЕННАЯ NINTENDO!



**Е3 смешала все карты... Как Sony могла все прошляпить? Неужели выиграли Microsoft и Nintendo? XS – журнал, который покажет и расскажет все!**

«Вместо одной PlayStation 3 за те же деньги можно купить две консоли: Xbox 360 и Wii», – так отреагировал Питер Мур, вице-президент Microsoft, на информацию о цене новой консоли Sony. Шокирующее заявление, которое послужило за контратакой японского конструктора с голосом Фила Харрисона: «Nintendo Wii будет второй консолью, которую геймеры купят после PlayStation 3». В обоих случаях Sony и Microsoft сходятся на том, что Wii станет единственной консолью, которую в любом случае купят все геймеры! Nintendo, безусловно, устраивает бесплатная реклама, которую ей делают два конкурента, в то время как она может позволить себе не участвовать в этой перепалке.

## Е3. КРОВАВАЯ Е3...

Sony никогда раньше не подвергалась стольким нападкам в области игр. И упреки по поводу цены на PlayStation 3 – это лишь верхушка айсберга. Японская компания основательно подмочила себе репутацию на Е3. Знаковым событием стала вступительная речь Каза Хираи (Kaz Hirai), главы SCEA, на прошедшей Е3 пресс-конференции. Ссылаясь на громкое имя PlayStation и на внуши-



тельные цифры продаж по всему миру PlayStation 2 (103 миллиона) и PSP (17 миллионов), господин Хираи в итоге все-таки апеллировал не к чему иному, как к доверию! Потому что Sony разочаровала всех не только в тех областях, в которых можно было от нее этого ожидать, но, что еще хуже, и в других областях, в которых прежде ее позиции были незыблемы! Самая грустная история – это, вне всякого сомнения, история геймпада консоли... Как объяснить геймерам, которые собираются раскошелиться на 500–600 евро, что они погрузятся в новое поколение видеоигр с менее мощным (соответственно, более дешевым) и не имеющим функции вибрации геймпадом от PlayStation 2? Функция распознавания движений, которая, кажется, была добавлена на скорую руку, использовалась только в одной игре, представленной на выставке. Недостаточно, чтобы заставить себя поверить в адекватность цены. Но нас ждал еще один неприятный сюрприз – организаторы приспопамятной пресс-конференции попробовали представить нам как подвиг стремление Sony, у которой просто-напросто почти ничего не было для презентации, сделать из тыквы карету... Неприятный осадок в таких случаях гарантирован.

## А КОРОЛЬ-ТО ГОЛЫЙ. ТОЧНЕЕ. КОРОЛЕВА

Начать хотя бы с бесконечной презентации Gran Turismo HD, явившейся всего лишь на скорую руку перекопчанной в full HD Gran Turismo 4. Было похоже, что ее «сделали», просто чтобы хоть как-то выручить Sony, у которой негоставало хороших игр для раскрутки PlayStation 3! Помимо этого представленным в демоверсиях на выставке играм не хватало как минимум сексуальной привлекательности. Не говоря уж об их недоработанности. В большинстве случаев разработки, конечно же, застигнутые врасплох событиями (кто же знал, что будет Е3, что Sony будет анонсировать PS3?..), предпочли скорость анимации высокому разрешению изображений, и количество игр в full HD, которое все же остается главным козырем Sony, было минимальным. В конечном счете играм не хватало отшлифовки и визуальных эффектов, хотя бы таких, как отбрасываемые тени. Поэтому большинство из них выглядело менее красивыми, чем игры Xbox 360 второго поколения, а часто даже и вообще менее эстетичными. По иронии судьбы Sony оказалась в той же ситуации, что и Microsoft в прошлом году: в самом хвосте. Сначала пресс-конференция, потом выставка: разочарования следуют одно за

ALAN WAKE – Xbox 360





UT 2007 - PLAYSTATION 3



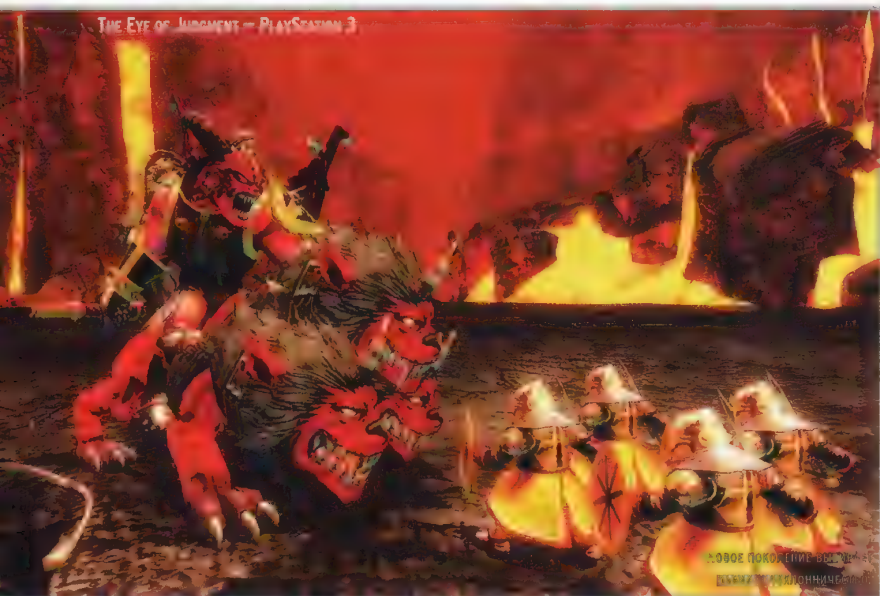
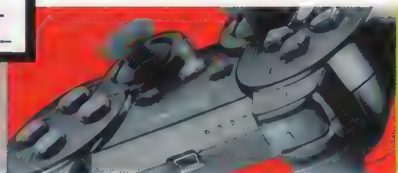
другим. Игры-события прошлого года в большинстве своем просто отсутствовали на E3 2006, за исключением очень средней Motorstorm. Sony попыталась закрыть брешь при помощи Singstar PlayStation 3, плохо приспособленной для рекламы консоли нового поколения, главным аргументом которой является full HD. Для этих же целей была предпринята попытка использовать The Eye of Judgment, игру, где используется Eye Toy и

смешиваются традиционная карточная игра и видеоигра... Это бесконечно далеко от прошлогодних ажиотажа и эйфории! В связи с этим напрашивается вопрос: Cell, знаменитый процессор PlayStation 3, был ли он использован разработчиками в демоверсиях игр для E3? И самое тревожное для Sony то, что количество эксклюзивных игр для ее консоли тает, как шагреневая кожа.

ТАК КТО  
ИЗ ВАС СКАЗАЛ,  
ЧТО У МЕНЯ ЕСТЬ  
КАКИЕ-ТО  
КОМПЛЕКСЫ?







Геймеры, мечтающие погрузиться в Pro Evolution Soccer 6, должны будут в этом году приобрести Xbox 360 или довольствоваться версией для PlayStation 2... Для тех, кто захочет поиграть в новую GTA, совсем не обязательно будет обзаводиться PlayStation 3, игра от Rockstar выйдет на Xbox 360. Одним из последних бастионов PlayStation 3 остается сериал Metal Gear Solid, в котором в начале 2008 года появится четвертый эпизод! А как обстоят дела с линейкой? Sony анонсировала 15 игр, но уточнила, что Singstar, Heavenly Sword, Formula One и Motostorm опоздают ко дню X. Или Sony готовит большой сюрприз, или выпуск консоли грозит превратиться в хаос!

## А ГДЕ ЖЕ BLU-RAY?

Что касается hardware, то тут Sony, слава богу, не отказалась от проигрывателя, который сделает PlayStation 3 самой дешевой платформой Blu-Ray. Хотя неизвестно, какой формат — HD-DVD или Blu-Ray — будет победителем. Надо отметить, что успех Blu-Ray и PlayStation 3 изначально взаимосвязаны, в отличие от являющегося самодостаточным HD-DVD. Sony, таким образом, делает огромную ставку на Blu-Ray, а следовательно, базовая комплектация PlayStation 3 становится еще более необъяснимой. Дело в том, что для фильмов Blu-Ray предложат защиту от копирования, названную ICT (Image Constraint Token), которая помешает считывать фильмы в формате HD, если проигрыватель лишен соединения HDMI. Поэтому покупатели PlayStation 3 за 499 евро, в которой нет HDMI, не смогут смотреть фильмы Blu-Ray в HD, в результате чего изображение будет почти такое же, как у обычных DVD. Это еще одна проблема Sony, даже если внедрение ICT будет отложено до 2010 года. Напомним, что технические характеристики проигрывателя HD-DVD в Xbox 360 также пока не известны, так что и здесь есть, о чем задуматься... Чтобы закончить с разо-

чарованиями от Sony, поговорим о ее онлайн-сервисе. В то время как Microsoft объявила о распространении Xbox Live на PC и на мобильные устройства и за неделю, когда проходила Е3, было 5 миллионов подключений к Xbox Live, ситуация с Sony в этой области так и не прояснилась. Единственное, что стало известно: будут предоставлены бесплатные услуги связи и возможность передачи данных. Мы даже не будем говорить, что все слишком неубедительно! Мультимедийные функции PlayStation 3 (цифровой рекордер? Сервер данных, доступных через Интернет для PSP?) не были проанонсированы. Странное решение ввиду того, сколь «скромно» Sony выступила в плане игр для своей новой консоли.

## МЕРТВОРОЖДЕННАЯ

Но хоронить PlayStation 3, как это делают многие наши коллеги, особенно в Интернете, глупо. Sony проиграла важную встречу, что, конечно, мешает

ей быть лидером на данном этапе, но не турнир, а значит, война консолей продолжается и обязательно противопоставит в будущем Sony и Microsoft! Nintendo действительно добилась со своей Wii успеха и теперь может позволить себе не участвовать в очередной схватке. Для этой японской фирмы стратегия ее конкурентов, которая заключается в предоставлении одинакового уровня игр с улучшенной графикой, совершенно не подходит. Поэтому Nintendo и свернула с дороги HD, начав исследовать новые пути. Но, заигравшись в «левую резьбу», Nintendo рискует растерять геймеров, что может стать серьезной стратегической ошибкой, если предположить, что индустрия видеоигр ждет еще долгие тысячелетия процветания. Бесспорно, Wii станет любимой игрушкой детей и фанатов







Nintendo. Но что будет с другими? По причине неспособности Nintendo объединить среднюю руку издателей вокруг своих консолей геймеры (количество суперхитов на Nintendo 64 и GameCube несопоставимо мало по сравнению с той же PlayStation). Для Wii риск еще более велик, чем для предыдущих консолей Nintendo: она может обречь себя на хождение по замкнутому кругу с несколькими великодушными играми, сделанными самой Nintendo, и очень редко — с играми других производителей. Нельзя, чтобы эйфория ЕЗ овладела Nintendo до такой степени, что она забыла о необходимости идти дальше. И это не единственное опасение относительно дальнейшей судьбы консоли. Когда удивление от нее пройдет, сохранит ли она свою привлекательность? Жестиковать перед экраном своего телевизора (вспомним, кстати, про проблему найти столько места, чтобы можно было сыграть в теннис два на два) — это действительно будущее видеоигр? Понравится ли геймерам графика, которая почти не отличается от иногда весьма посредственной графики игр для GameCube?

Несмотря на всеобщую увлеченность Wii, вопросы все же остаются. И постепенно консоль Nintendo приобретает статус «гополнительной»: непобедимая в сфере «social gaming», она не способна оправдать все ожидания геймеров. Да, цена на нее скоро станет известна... и она будет вполне приемлемой. Но настоящая битва ожидает Sony и Microsoft. Американский гигант набрал несколько очков на последней ЕЗ, в частности, благодаря большому количеству эксклюзивных и качественных игр для Xbox 360. Неспорным преимуществом стало и глобальное решение вопроса о мультиплатформенном слинии в онлайне. Но и здесь тоже не стоит закрывать глаза на существующие недостатки.

### СУПЕРХАРДКОРНАЯ КОНСОЛЬ

Новая продукция, которая появится для Xbox 360, с одной стороны, отличается очень высоким качеством, с другой — ориентацией на хардкорных геймеров. Например, такие игры, как Alan Wake от студии Remedy, Fable 2 от Lionhead Studios или Mass Effect от BioWare, понравятся подвинутому геймерам, но остальных оста-

вят равнодушными. Кстати, Microsoft никогда еще не занималась играми в стиле «social gaming», которые могут объединять самых разных людей вокруг игровой платформы (как Singstar или EyeToy). Возможно, янки понабоятся изменить эту привычку, если Xbox 360 собирается и дальше бороться с PlayStation 3. Другая проблема, которая может показаться незначительной, но тоже может повредить Xbox 360, — это слишком долгое время для загрузки. Помучившись с этим на ЕЗ и в этом году, мы можем подтвердить, что никаких улучшений для второго поколения игр не запланировано! Это та ошибка, которую не совершила Sony, хвастающаяся ультрабыстрой загрузкой игр для PlayStation 3! Но это главный недостаток Xbox 360, а в целом разработчики правильно освещают возможности развития консоли, в то время как PlayStation 3 пока ничего не показала из своего якобы грозного арсенала. Огня приближается к зрелости, другая еще не родилась. И, несмотря на несколько стратегических ошибок Sony (клон-геймпад, потеря эксклюзива и многочисленные другие более или менее серьезные препятствия, которые предстоит преодолеть), PlayStation 3 должна раскрыться через несколько месяцев или лет, а Xbox 360 к тому времени постареет. Убьет ли Microsoft свою консоль последнего поколения, как она это сделала с первой Xbox, чтобы предложить новую консоль, способную бороться с PlayStation 3, когда та будет в самом расцвете? Сейчас в глазах геймеров политика Sony значительно более стабильна, PlayStation 3 должна задержаться на долгом, наподобие PS One и PlayStation 2. Ситуация в любом случае очень непростая для тех, кто хочет сделать окончательный выбор в пользу той или иной платформы. Sony пока не нанесла решающего удара, который все от нее ждали. Чтобы вам немного помочь, мы дадим такой совет: купите прямо сейчас Xbox 360, потом (на Новый год) — Wii и наслаждайтесь ими до тех пор, пока PlayStation 3 не заявит о своих правах на ваши сердца!







# 15 ЛУЧШИХ ИГР БУДУЩЕГО

Даниил Шоколев

## БУДУЩЕГО



### ИННОВАЦИИ ПОКОЛЕНИЯ ПЕНТ...

**Н**едavno прошедшая E3 стала настоящим открытием, не столько в смысле представленных на ней новых игр, сколько в плане концептуальных инноваций и программного обеспечения, которых так не хватало последнее время индустрии. Представляем продукты, которые откроют видеоиграм новые горизонты...



SELECT



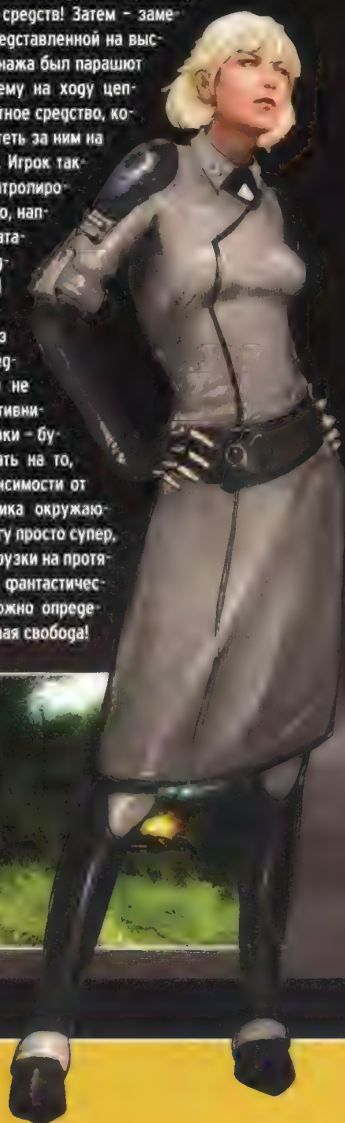
**И НЕ БУДЕТ У ТЕБЯ  
НИКАКИХ ОГРАНИЧЕНИЙ!**

СПРАВКА

**Just Cause**  
Издатель: Eidos  
Разработчик: Avalanche Studios  
Платформа: PC, Xbox 360, PlayStation 2  
Дата выхода: Осень 2006 года  
[www.eidos.com](http://www.eidos.com)

Eidos попала в список лучших компаний Е3 2006 благодаря игре Just Cause. Она безгранична во всех смыслах. Прежде всего речь идет о площади игровой зоны, которая равняется 280 000 квадратных километров и по которой игрок может свободно перемещаться пешком или с помощью наземных, водных и воздушных транспортных средств! Затем – заме-

чательный геймплей: в представленной на выставке демоверсии у персонажа был парашют и гарпун, позволяющий ему на ходу цепляться за любое транспортное средство, которых в JC более 80, и лететь за ним на парашюте. Это прикольно. Игрок также может напрямую контролировать транспортное средство, направлять его на врагов и катапультироваться в последний момент (как в Total Overdose этого же издателя) или перепрыгивать из одного транспортного средства в другое, при этом не прекращая стрельбу. Противники – преступные группировки – будут по-разному реагировать на то, что вы вытворяете, в зависимости от вашего поведения. Графика окружающей обстановки а-ля Far Cry просто супер, а streaming не требует загрузки на протяжении всей игры. Короче, фантастическая игра, суть которой можно определить двумя словами – полная свобода!



JUST  
CAUSE



**И БУДЕШЬ ЖИТЬ ТЫ  
В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ!**

СПРАВКА

**Haze**  
Издатель: Ubisoft  
Разработчик: Free Radical Design  
Платформа: PlayStation 3, Xbox 360, PC  
Дата выхода: I квартал 2007 года  
[www.hazegame.com](http://www.hazegame.com)

**Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots**  
Издатель: Konami  
Разработчик: Kojima Productions  
Платформа: PlayStation 3  
Дата выхода: 2007 год  
[www.konami.jp/kojima\\_pro/](http://www.konami.jp/kojima_pro/)

**Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent**  
Издатель: Ubisoft  
Разработчик: Ubisoft  
Платформа: Xbox, Xbox 360, PlayStation 2, Gamecube, PC  
Дата выхода: Сентябрь 2006 года  
[www.splintercell.fr.ubi.com/bewaresamfisher/](http://www.splintercell.fr.ubi.com/bewaresamfisher/)

Если обычно сценарий игры – это то, о чем все забывают, как только начинается процесс создания, то иногда встречаются счастливые исключения, причем в самых разных жанрах. Пока что мы не увидели ничего особенного в игровых уровнях Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, но кинематика игры свидетельствует об очень качественном,



проработанном сценарии (согласно которому Снейк – не просто стареющий человек: его организм очень быстро разрушается) и о неожиданно большой игровой зоне. Надеемся лишь, что игра окажется менее эгоцентричной и амбициозной, чем предыдущая серия, в которой геймер чаще оказывался просто зрителем, чем участником событий. Ubisoft тоже пытается быть оригинальной и выпускает новую игру Haze, которая переносит вас в будущее, где всемогущие промышленные корпорации поставляют оружие, новые технологии и пушечное мясо правительствам. В сценарии встречаются элементы, явно заимствованные из Total Recall и из Starship Troopers. И ваше необычное снаряжение оставляет ощущение, что реальностью управляют другие. Разумеется, мы ждем роста сознательности героя и сопротивления властям, скорее всего с применением силы!



WGS TV

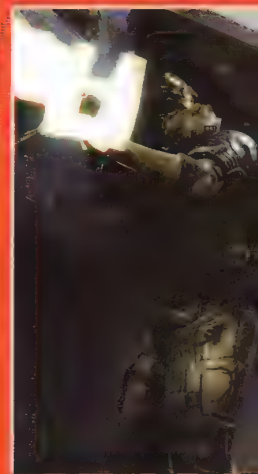




ALONE  
IN THE  
DARK



ALONE  
IN THE  
DARK



ALONE  
IN THE  
DARK



## И СТАНЕШЬ ТЫ ДВУПЛУМ!

**СПРАВКА**  
**Army of Two**  
Издатель:  
Electronic Arts  
Разработчик:  
EA Games  
Платформа:  
PlayStation 3  
Дата выхода:  
2007 год  
[www.eagames.com](http://www.eagames.com)

Возможности машин последнего поколения позволяют моделировать все более и более сложное поведение героев. Прекрасным примером использования разрабатываемых новых достижений в области искусственного интеллекта стала игра Army of Two, которую скромно представили в зале со стенгом Electronic Arts. В этой игре не только ваши союзники, но и ваши враги отличаются адекватным поведением. И в мультиплеере, и в одиночной игре есть кооперативный режим, который, кстати, встречается все чаще. Геймер управляет двумя напарниками, и один из солдат может отдавать приказания своему партнеру. «Такое уже было», — скажут поклонники FSP (Rainbow Six, Socom, Conflict...), но только на этот раз этот принцип, похоже, доведен до абсолюта. Можно, например, с помощью партнера спускаться по веревке: он будет вас аккуратно спускать и быстро поднимет обратно в случае необходимости. Вы можете помогать друг другу карабкаться по стенам, прыгать с парашютом, уничтожать намеченные цели. Вы будете прикрывать друг друга в сложных ситуациях, если кто-то из вас будет ранен, другой ему поможет, и даже можно будет спасти жизнь, сделав массаж сердца. Но самое главное — можно координировать атаки. В режиме «снайпер» вы можете ликвидировать сразу двух врагов, и они не успеют поднять тревогу. Короче, такой команде удастся справиться со всеми проблемами, возникающими по ходу игры. Об Army of Two обязательно будут много говорить, потому что она того заслуживает. Среди прочих достоинств можно отметить возможность самостоятельно создавать оружие с помощью редактора с огромным количеством опций.



ARMY  
OF TWO



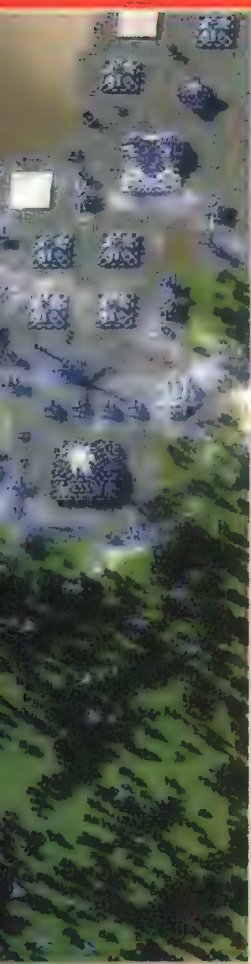
## И СТАНЕШЬ ТЫ ВСЕДУДУШУМ!

**СПРАВКА**  
**Alone in the Dark: Near Death Investigation**  
Издатель:  
Atari  
Разработчик:  
Eden Studios  
Платформа: PC,  
PlayStation 2,  
PlayStation 3,  
Xbox 360, PSP  
Дата выхода:  
2007 год  
[www.edenstudios.com](http://www.edenstudios.com)

Один из самых приятных сюрпризов выставки мы обнаружили на стенде Atari. Речь идет об очень многообещающей очередной Alone in the Dark. Чтобы снова добиться успеха и создать трудно передаваемую атмосферу тревоги, подобную лучшим образцам из предыдущих частей, команда из Eden Studios не покладая рук работала над графикой. Усилия были сконцентрированы на возможности с разных углов обзора рассматривать место событий и на фокусировке, ведь в кино именно эти два аспекта часто являются основным отличием шедевра от халтуры. Благодаря новому движку играющий в реальном времени сможет легко выбрать угол обзора, а также глубину видимого пространства, выставляя вперед тот или иной элемент декораций с помощью эффекта тумана (нечеткости) и особенностей фокусировки. Погружение в происходящее полное и усилено качеством графики, звуковым сопровождением и большой свободой, предоставленной геймеру. Что касается инвентаря, опустив глаза, вы сразу же увидите то, что вы несете с собой: оружие, несколько предметов в карманах или на поясе. К сожалению (или к счастью), у вас не будет рюкзака, куда вы могли бы напихать кучу барахла. Использование транспорта не ограничивается возможностью просто на нем передвигаться: вы можете изучать содержимое всех транспортных средств, садиться на место рядом с водителем или на задние сиденья, рыться в бардачке, включать кондиционер, чтобы запотели окна, или слушать новости по радио. Приключения тоже отлично продуманы и вдохновлены телесериалами вроде «24». В игре будет около 15 глав часов на 15 игрового процесса, ожидается появление новых эпизодов (компания надеется выпустить по одному каждые две недели). Скорее бы первый сезон!







SUPREME  
COMMANDER



БУДЕШЬ АМБИЦИОЗНЫМ,  
СТАНЕШЬ РЕВОЛЮЦИОНЕРОМ!

СПРАВКА  
**SUPREME  
COMMANDER**  
Издатель: THQ  
Разработчик:  
Gas Powered  
Games  
Платформа: PC  
Дата выхода:  
1 квартал  
2007 года  
[www.  
supremecommander.  
com](http://www.supremecommander.com)

Немногие из вас помнят стратегию в реальном времени Total Annihilation, вышедшую в 1997 году. Чуть большее число знакомо с Dungeon Siege, но зато многие из вас смогут оценить новое детище Криса Тейлора, футуристическую стратегию под названием Supreme Commander. На очень маленькой по времени презентации мы смогли ознакомиться только с несколькими нововведениями, однако эта игра доказывает, что команда позаботилась обо всем, включая то, что на первый взгляд может показаться мелочью. Так (говорим это для тех избранных посвященных, кто поймет), знайте, что игра поддерживает одновременное использование двух экранов, что очень удобно для стратегического наблюдения за всем конфликтом в целом, сосредоточившись при этом на конкретной битве. Предлагаются разные варианты изображений, в зависимости от того типа экрана, которым вы располагаете: с видом 16:9 или без, с возможностью видеть иконки и другую информацию внизу или сбоку экрана — в общем, все будет довольно. Роскошное исполнение, великолепная графика и анимация, бесподобная детализация: вы легко различаете подводные лодки в неглубоких водах и самолеты, летящие над сухопутными войсками. На земле, на море и в воздухе вы сможете управлять сотнями юнитов, и при этом, казалось бы, простой, но чертовски удобный прием: бесконечный зум. С одной стороны, это позволяет вам хорошо управлять несколькими единицами в одной конкретной точке, с другой — вы



может в любой момент взлететь до высоты чуть ли не спутника, чтобы увидеть происходящее в глобальном масштабе. Еще вы можете сражаться с юнитами-монстрами такой мощности и размера, какие еще не встречались в играх подобного типа. Эквивалентными нескольким десяткам (и даже сотням) ваших самых слабых юнитов. Наверно, не стоит говорить, что уничтожить их вы сможете только ракетами с ядерной боеголовкой... О да, вот она, сладкая вишенка на пироге: вы сможете добраться до атомного оружия, а точнее, до атомных вооружений! Действительно, в классической RTS использование атомного оружия чаще всего означает конец игры. Здесь вы сможете сбросить несколько атомных бомб, а результатом станет опустынивание, но не обязательно решающее исход войны в виду масштаба конфликтов... Счастливых бомбардировок — точных и ковровых и ядерных боеголовков!





GEARS  
OF WAR



## ВОЙНА, КОТОРУЮ ТЫ ЗАНОЧЕШЬ, ОЩУЩЕНИЯ, КОТОРЫЕ ТЫ ПЕРЕЖИВЕШЬ

ИГРА

**Gears of War**

Издатель:

Microsoft

Разработчик:

Epic Games

Платформа:

Xbox 360

Дата выхода:

I квартал

2007 года

[www.gearsofwar.com](http://www.gearsofwar.com)

Первая игра, которая по-настоящему смогла использовать все возможности Xbox 360, Gears of War заново раскрылась на стенде Epic Games как божественный мультиплеер. Вот прекрасный пример продвинутых технологий, поставленных на службу FPS! Gears of War разворачивается во вселенной футуристической городской войны с инопланетянами. Это веселенький микс из Aliens, Starship Troopers и Warhammer 40000. Мы сыграли одну сессию в мультиплеер четыре на четыре, и с первых секунд GoW нас полностью поглотила. Звуковое сопровождение вместе с графикой создают потрясающую атмосферу. Очень хорошо передано чувство тяжести обмундирования солдат: и во время их перемещения, и в статичном положении, а также в звуковом решении этого аспекта. Бои отличаются хорошей возможностью для взаимодействия игроков, бешеным накалом и еще несколькими интересными идеями. Картинка будет подскакивать и визуальная передача будет напоминать репортаж с места событий, типа военной хроники. Как в прекрасной Space Hulk, вышедшей какое-то время назад, у вас будет шанс проявить героизм в кровавых рукопашных схватках. Gears of War – игра для тех, кто старше 18, но у нас-то было право во время выставки посмотреть сцену со знаменитой «chainsaw», механической поперечной пилой, которая отрезает члены противнику, при этом кривизна хлещет, как из брандспойта! Прекрасная играбельность мультиплеера обещает моря разлитых адреналина, не говоря уже о продемонстрированных сценах из геймплея, в частности о огромном пауке, внезапно появившимся из-под земли...



## ТЫ СТАНЕШЬ СПОРТУНЫМ, ТЫ БУДЕШЬ УМНЫМ!

ИГРА

**Tiger Woods 07,  
NBA 07, NHL 07...**

Издатель:

Electronic Arts

Разработчик:

EA Sports

Платформа:

PlayStation 2,

PlayStation 3, Xbox,

Xbox 360, PC

Дата выхода: IV

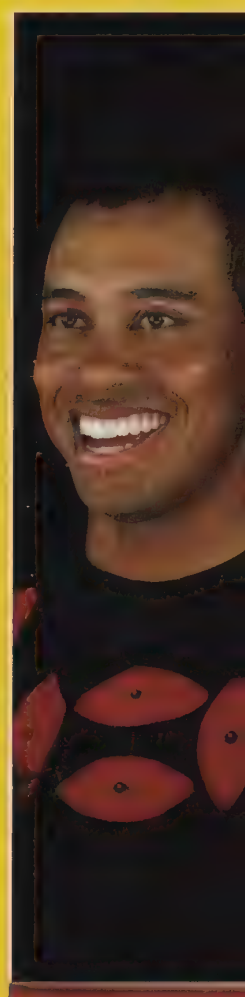
квартал 2007 года

[www.easports.com](http://www.easports.com)

Как всегда, на высоком уровне технологичности и качества новые игры от EA, использующие многочисленные программные новинки, интегрированные в анимацию персонажей (Procedural awareness, Footplanting, Responsiveness, Playable Universal Capture). Procedural awareness позволяет игрокам, управляемым искусственным интеллектом, автоматически реагировать на движения мяча, систематически поглядывая в нужную сторону, что делает их поведение более реалистичным.



Footplanting – это алгоритм, позволяющий искусственному интеллекту реалистично двигать ногами игрока, чтобы обычные шаги, ускорения и вообще передвижения выглядели более правдоподобно. Игроки реально стоят на плоскости, нет больше ощущения, что они скользят по поверхности. Что касается Responsiveness, она позволяет игрокам разворачиваться в любом направлении на 360 градусов, в отличие от обычных восьми направлений. Все это усилено использованием текстуры Playable Universal Capture, которая постоянно отображает движения персонажей, вплоть до их мимики! Мы оценили это в последнем симуляторе бокса от EA Fight Night Round 3: удары по лицу боксеров и их боль были очень реалистичны, но это почти ничто в сравнении с новыми играми, начиная с симулятора гольфа Tiger Woods! Короче, в новых спортивных играх (и не только) все персонажи будут автоматически реагировать на ситуации и перемещаться абсолютно адекватно происходящему, а также заставлять вас испытывать настоящие эмоции!







BIOSHOCK



INDIANA JONES



ТЫ БЫЛ ГЕНИАЛЬНЫМ,  
ТЫ СТАНЕШЬ БОЖЕСТВЕННЫМ!

СПРАВКА

**Bioshock**

Издатель:

2K Games

Разработчик:

Irrational Games

Платформа:

Xbox 360,

PlayStation 3, PC

Дата выхода:

2007 год

[www.sshock2.com](http://www.sshock2.com)

Следующим по значимости событием выставки после Gears of War была очень ожидаемая Bio Shock от 2K Games, считающаяся продолжением великолепных System Shock 1 и 2, игр в жанре ролевого футуристического экшена конца 90-х годов. Впрочем, в Bio Shock нет ничего похожего на две предшествующие игры. История разворачивается в подводном городке, разрушаемом водой (обратный отсчет, который немного давит на геймера!). Сценарий – это ключевой элемент игры, но у нас мало информации о сюжете. Все, что мы знаем, это то, что вследствие авиакатастрофы игрок оказывается в том самом подводном городке, который он должен изучить как можно быстрее, чтобы найти способ сбежать из него. Эта микровселенная населена многочисленными мятежными группировками, как биологическими, так и состоящими из машин, которые вы должны научиться распознавать и использовать, как и некую субстанцию Adam. Ее нужно будет извлекать из тел поверженных врагов. Городок позволяет вам приобрести силу, необходимую для решения стоящих задач, используя генетические мутации и встречи, которые «предназначены вам судьбой», причем встречи эти одна страннее другой. Маленькие девочки извлекают Adam из трупов с помощью больших шприцов, охранники тел курсируют в чем-то вроде скафандров в стиле «20 000 лье под водой», женщины-пауки пытаются извлечь ваши внутренности мощными ударами ножей. Вы постоянно пребываете в странной атмосфере света морской волны, тревожной и гнетущей, когда вода постоянно просачивается и угрожает вам гибелью. Похоже на первый Silent Hill? В любом случае, это однозначно самая красивая игра E3!



BIOSHOCK



ИНДУАНОУ ТЫ БЫЛ,  
ДЖОНСОН ОСТАНЕШЬСЯ!

СПРАВКА

**Indiana Jones**

Издатель:

LucasArts

Разработчик:

LucasArts

Платформа:

Xbox 360,

PlayStation 3,

Дата выхода:

2007 год

[www.lucasarts.com/games/indianajones](http://www.lucasarts.com/games/indianajones)

Технологические достижения и бесконечные возможности платформ последнего поколения открыли новые горизонты перед разработчиками игр. Отныне персонажи наделены адекватным поведением и нормальной человеческой моторикой движений. Прекрасный пример – новая игра Indiana Jones, в которой используется движок, названный Euphoria. Он базируется на воссоздании подвижного скелета персонажа и его мышечной и нервной систем. Причем все эти три составляющих управляются искусственным интеллектом, который позволяет персонажу абсолютно реалистично двигаться, реагировать на происходящее и вести себя как живое существо. Представитель LucasArts продемонстрировал это, качнув подвесной деревянный мост, на котором стоял Индиана Джонс. Он тут же, шатаясь, ухватился за веревку, чтобы не упасть, и стал балансировать, сохраняя равновесие. И все это благодаря искусственному интеллекту, который им управлял. Еще в одном эпизоде с битвой на крыше движущегося трамвая, когда на Индиану нападают сразу несколько врагов, наш герой, кое-как вскарабкавшись на крышу, цепляется за любые выступы, чтобы с нее не упасть... И сцены с уличными драками тоже великолепны: каждый раз они абсолютно непохожи на предыдущую, потому что враги все время реагируют по-новому. Ко всему вышесказанному добавляются интерактивные декорации, которые можно разрушать с использованием технологии Digital Molecular Matter (DMM от Pixelux) для усиления реалистичности. Кузова машин деформируются, деревянные двери и стекла разлетаются вдребезги, ступня можно бросать во врагов, и они об них ломаются, ветви деревьев смягчают падение... Более чем за год до выхода игры, еще не зная ни сценария, ни приключений, которые в ней будут, можно смело утверждать: реализм поведения персонажей предвещает многое!





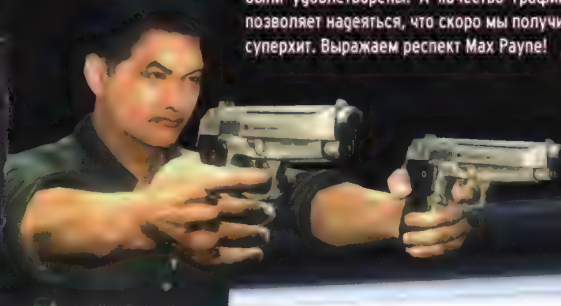


**ЭНШЕН БУДЕШЬ ВОСНВАГАТЬ,  
ИНТУИЦИЮ СОХРАНИШЬ!**

**John Woo Presents  
Stranglehold**  
Издатель:  
Midway  
Разработчик:  
Midway  
Платформа:  
Xbox 360,  
PlayStation 3, PC  
Дата выхода: IV  
квартал 2006 года  
[www.midway.com](http://www.midway.com)

Представленная еще в прошлом году, игра Stranglehold, считающаяся духовной наследницей фильма Hard Boiled, — самый лучший пример разумного участия мэтра киноэкшенов в создании видеоигры. Конек Джона Ву — перестрелки, которые часто показываются в замедленной съемке. Этот эффект называется bullet-time или slow-motion. Причем эффект этот уже достаточно давно стал весьма популярен, и мы могли

видеть его в разных фильмах и играх, например в «Матрице». В новой игре мы видим актера Чоу Юнь Фата, который играет инспектора Теквила. Помимо сцен с боями, где игрок может держать в каждой руке по пистолету, еще и каждый раз, когда начинается пресловутый экшен, игра автоматически переходит в замедленный вариант, благодаря чему можно совершать больше эффективных движений и получать удовольствие от процесса. Эти метаморфозы придают игре бешеный ритм и делают ее более интуитивной. Когда вы приближаетесь к какому-то особому месту (перила лестницы, люстра на потолке, стол...), они подсвечиваются, сигнализируя вам о том, что, нажав на кнопку геймпада, вы сделаете соответствующее движение: заплезете на или под стол, съедете по перилам лестницы вниз и т.д. При этом гула ваших пистолетов будут направлены все время на врагов — вот тут-то вы и оцените мастерство великого режиссера боевиков, благодаря которому игра действительно обещает быть очень интересной и зрелищной. Вы сможете использовать предметы и даже стены для невероятных акробатических прыжков, в лучших традициях кинобоевиков. Окружающая обстановка тоже очень реалистична: пули, попадающие в предметы, их разбивают, оставляют дырки в стенах, а также рикошетят от одних поверхностей и застревают в других. Вы можете, например, использовать стол, перевернув его на бок, чтобы защищаться от пуль ваших врагов. Попробовав сыграть в эту игру на Xbox 360, мы были удовлетворены. А качество графики позволяет надеяться, что скоро мы получим суперхит. Выражаем уважение Max Payne!



**ВИДЕОИГРУ ТЫ ПРЕПОЧТЕШЬ,  
УБИЙЦЕЙ СТАНЕШЬ!**

**Assassin's Creed**  
Издатель: Ubisoft  
Разработчик:  
Ubisoft  
Платформа:  
PlayStation 3,  
Xbox 360  
Дата выхода:  
2007 год  
[www.assassinscreed.uk](http://www.assassinscreed.uk),  
[ubi.com](http://ubi.com)

Это скорее не инновации, о которых идет речь в статье, а несколько оригинальных отклонений, многие из которых очень неординарны, например Assassin's Creed — игра, созданная той же командой, что и недавние Prince of Persia. Насилие в видеоиграх уже давно не является чем-то криминальным. Игр, где вы становитесь плохим парнем, а попросту говоря, наемным убийцей, полным полно. Поэтому оригинальность может заключаться только в способе устранения врагов. Агент 47 из Hitman: Blood Money, которая вышла в конце июня, — самый яркий пример. Ubisoft продолжает работать в этой области, и в то время как Сэм Фишер изображает из себя Джека Бауэра, играя этой осенью в двойного агента, новая игра от Ubisoft Assassin's Creed предложит вам разобраться в этимологическом значении слова «assassin» (hachichin — питье на основе гашиша, которое используют, чтобы опьянять фанатиков). В игре вы станете членом секты XII века времен третьего Крестового похода на Святую землю, которая участвует в нем, чтобы устранить своих слишком влиятельных врагов. Команда разработчиков предлагает вам использовать акробатические приемы и убийства самых разных видов. Но в игре привлекает в первую очередь не это, а само ее качество, которое снова нас поразило на E3. Огромные игровые уровни и окружающая обстановка — вот сильные стороны этой экшен-авенчюры. Все настолько реалистично, что вряд ли найдется человек, которому AC может не понравиться. Это еще одно доказательство, что возможности машин нового поколения теперь используются не для пуска пыли в глаза, а по прямому назначению — сделать игровой процесс значительно более насыщенным и интересным!







MOTORSTORM



WARIO WARE



### УДАР ПОЛУЧИШЬ, СПЕД ОСТАНЕТСЯ!

СПРАВКА

**Sega Rally Evo**  
Издатель: Sega  
Разработчик: Sega  
Платформа:  
Xbox 360,  
PlayStation 3, PC  
Дата выхода: II  
квартал 2007 года  
[www.segaeurope.com](http://www.segaeurope.com)

**Motorstorm**  
Издатель: SCEE  
Разработчик:  
Evolution Studios  
Платформа:  
PlayStation 3  
Дата выхода:  
2007 год  
[www.scee.com](http://www.scee.com)

**Forza Motorsport 2**  
Издатель:  
Microsoft  
Разработчик:  
Microsoft  
Платформа:  
Xbox 360  
Дата выхода:  
Конец 2006 года  
[www.forzacentral.com](http://www.forzacentral.com)

Уже некоторое время рейсинги на полную используют преимущества графики последнего поколения консолей или графических карт для PC, давая возможность разработчикам создавать автомобили, которые можно покорежить практически до неузнаваемости, от которых отваливаются некоторые части, у которых загрязняются, трескаются и разбиваются стекла. Бuggy to Forza Motorsport 2 на Xbox 360, Sega Rally Evolution или Motorstorm на PlayStation 3, разработчики делают гонки все более реалистичными. Трассы и декорации изменяются в реальном времени от прохождения по ним машины, которые создают постепенно борозды и другие неровности и повреждения, что, помимо эстетического аспекта, является также причиной изменения устойчивости машины и траекторий ее движения. То же касается препятствий и ямок, которые подвергнут серьезным испытаниям механику, что тоже отразится на ваших результатах. Ко всему прочему добавьте пыль, дождь, щебенку, грязь, мазутные пятна, которые могут серьезно мешать проходимости и видимости... Короче, помимо визуального реализма, ставшего возможным благодаря мощностям современных консолей, именно элементам играбельности разработчики уделяют особое внимание.



FORZA  
MOTORSPORT 2



### НИНТЕНДО КУПИШЬ, ЯПОНЧИКОМ СТАНЕШЬ!

СПРАВКА

**Релиз Wii**  
ожидается  
в конце года.  
Вместе с консолью  
в продажу поступит  
около десятка  
тайтлов,  
в том числе  
**Red Steel**,  
**Wario Ware**  
и сборник  
спортивных игр.

Технически Wii от Nintendo казалась далекой от двух своих сводных сестер (Xbox 360 и PS3), но она подарила самые приятные сюрпризы в области геймпадоостроения, что соответственно повлияло на развитие игровых концепций. Самый яркий пример, конечно же, теннис от Nintendo с игроками, которые размахивают пультот, как ракеткой, нанося виртуальные удары по виртуальному же мячу. Похожая по духу на Mario Party, игра WarioWare на Wii — это просто пиршество с тоннами мини-игр, одна другой прикольнее. Например, вам надо танцевать хула-хуп, охотиться на мух, держать в равновесии геймпад Wii (который представляет собой швабру) в ладони вашей руки, варить овощи, удить рыбу, поднимать штангу... Но, будьте уверены,



чудо-контроллер от Wii, вызовет также новые ощущения и от известных игр. Например, в Zelda вы сражаетесь на шпагах или стреляете из лука, делая движения и целясь вашим контроллером. Но самой оригинальной игрой была, без всякого сомнения, Red Steel, разработанная Ubisoft. Вы используете геймпад и его «вторую нунчаку»: первый — чтобы управлять и открывать двери, второй — чтобы прицеливаться и сражаться своей «катаной», проводя самые настоящие самурайские атаки. Несколько первых минут вы будете привыкать к такому новому управлению, вам понадобится время, чтобы решиться на нечто более серьезное, чем первые робкие шаги. Причем эти резкие телодвижения могут быть опасными для зрителей, если они стоят слишком близко. Погружение в игру происходит молниеносно в большей степени благодаря интерактивности, чем графике и звукам.





SPORE



## ЖУВЫН МЕРТВЕЦОВ БУДЕТ БОЛЬШЕ, УБИВАТЬ ИХ БУДЕШЬ ТЫСЯЧАМИ!

### СПРАВКА

**Dead Rising**

Издатель:

Capcom

Разработчик:

Capcom

Платформа:

Xbox 360

Дата выхода:

Сентябрь

2006 года

[www.capcom.com/deadrising/](http://www.capcom.com/deadrising/)

Большинство видеоигр основано на жестокости: часто вам предлагается убивать врагов десятками, сотнями и тысячами и делать это не слишком аккуратно. Эти игры освобождают от чувства неудовлетворенности, они нравятся, но если они очень быстро доходят до крайностей, то могут стать даже неприятными.... Тематика

про зомби всегда была популярна у создателей видеоигр. Со своей Dead Rising, уже замеченной на прошлогодней выставке, Capcom предлагает нам историю журналиста, запертого в торговом центре, захваченном толпой зомби, который использует все, что попадает под руку, для защиты от монстров. Теоретически, игрок должен фотографировать, чтобы понять, что происходит и как решить очередную проблему, можно будет также использовать других людей в качестве приманки для зомби, которые по традиции не брезгуют человеческой. Суть игры в мясе под гемоглобиновым соусом. Дамская сумочка, плюшевый мишка, машинка для стрижки волос, цветочный горшок, шар для боулинга, огнетушитель, клюшка для гольфа... В вашем распоряжении десятки видов импровизированного «оружия», которое вы можете найти на полках злосчастного гипермаркета.



DEAD RISING



## ТЫ СТАНЕШЬ СТАРЫМ, НО ПОПРОБУЕШЬ ВЫЖИТЬ!

### СПРАВКА

**Spore**

Издатель:

Electronic Arts

Разработчик:

Maxis

Платформа:

PC, Xbox 360,

PlayStation 3

Дата выхода:

Сентябрь

2006 года

[www.spore.com](http://www.spore.com)

Стареющие звезды были странным образом незаметны на этой выставке, как доказательство того, что если старая гвардия и не сойдет, то находится в тяжелом положении. Ричард Гариот и его Tabula Rasa интересуют немногих. Сид Мейер снова выпускает свою Railroad Tycoon 3, в общем-то занятную, но предназначенную для фанатов. Питер Мулине представил Fable 2, но с ней опять не все в порядке. Джон Кармак сконцентрировался на контенте для мобильных телефонов. Да-

вид Пери, бывший глава Shiny, пытался позиционировать себя в качестве консультанта... Но самый таинственный из них, Уилл Райт, продолжает E3 за E3 удивлять мир своим проектом Spore. Проект настолько амбициозен, что мы не представляем, когда же он увидит свет. Если многие игры уже



предлагали вам создавать новые существа, начиная с модификации AND, как Evolve, Impossible Creatures или даже Sims, никогда эта тема не была разработана до такой степени. Начиная с развития вашего создания по многим генетическим характеристикам, которые вы можете приобрести, питаясь себе подобными, вы будете управлять его эволюцией, чтобы создать сначала род-племя, потом город, потом цивилизацию, ну а потом и заполнить всю галактику... Sims могут показаться ниже простого уровня Тамагочи по своей недоразвитости перед лицом этой игры, масштаб и оригинальность вызывают священный трепет!



SPORE







# Сексуальность и эротика

Евгений Закиров



SELECT





**Игол жанра action – это не столько громкий титул, сколько тяжелейшее проклятье, что преследует серию Dynasty Warriors с момента ее появления на PS2.**

**Ее можно хвалить, ругать, любить и ненавидеть, но когда появляется более-менее достойная альтернатива, выясняется, что лучше Dynasty Warriors все равно ничего не придумали.**





Первая Dynasty Warriors увидела свет в 2000 году на платформе PS2.



То, что формула массовых побоищ если и развивалась, то не афишируя этого. В свете многочисленных упреков и сравнений с другими подобными играми DW обрела дурную особенность: совсем не обязательно играть в игры серии, чтобы быть в курсе новых тенденций в жанре. Роль идола очень проста и в то же время имеет ключевое значение, поэтому ее создателям совсем не обязательно было присматриваться к работе конкурентов. DW не только впервые показала, как надо делать правильные и коммерчески успешные масштабные экшены, но и как остаться на плаву в дальнейшем. Что нужно делать, чтобы на протяжении 10 лет своего существования приносить прибыль издателю, укреплять позиции на рынке и завоевывать новых фанатов. Как грамотно переиздать одну и ту же часть, затем переиздать переиздание и в довершение всего выпустить ограниченным тиражом дополнительный «специальный выпуск», ничего не меняющий в игровом процессе, но обязательный к ознакомлению.

Первая Dynasty Warriors увидела свет в 2000 году на платформе PS2. Нельзя сказать, что она сразу же произвела фурор и стала объектом обожания по всему миру. Некоторые весьма существенные оговорки задержали бурную реакцию игровой общественности, но общие качества проекта не могли не привлечь внимание. Схема игрового процесса была (да и осталась) следующей: игрок выбирает одного из великих воинов Китая, проходит череду одинаковых по всем параметрам уровней, отображающих один конкретный

исторический конфликт, и в конечном итоге восстанавливает мир и становится правителем. Персонажей на выбор предлагалось, разумеется, не сто человек, и все равно было над чем призадуматься. DW обладает ценнейшим качеством — влиять на восприятие собственной атмосферы через новых героев, что, вопреки ожиданиям, нисколько не меняет игровой процесс. Другими словами, от смены персонажей игра не становится ни легче, ни сложнее, ни скучнее, ни интереснее, однако впечатление производит совершенно иное.

Успех пришел вместе с третьей частью, представившей полноценный режим Musou. Фактически именно он так старательно разворачивается конкурентами, что, впрочем, не мешает ему оставаться уникальным — привлекательным его можно назвать только в системе Dynasty Warriors. В третьей же части миссии прибавили в разнообразии, а дизайнеры локаций разучили несколько новых геометрических фигур, что позволило ввести такие замечательные ландшафтные изыски, как горы и овраги. Не то чтобы раньше ничего этого не было, просто появилась возможность использовать их в стратегических целях. Если, конечно, вы когда-нибудь расценивали эту серию как нечто, хотя бы косвенно относящееся к стратегии.

Но ключевое нововведение — и одновременно главное достоинство DW — заключается не в сюжетной линии, под конец скатившейся к просто неприличным штампам, а в обилии доступных героев. По большому счету под словом «переиздание» KOEI подразумевает десяток новых бойцов, готовых оборонять собственные земли и нарушать границы двух чужих государств. ➤➤







Успех к сериалу  
пришел вместе  
с третьей частью,  
представившей  
режим Musou.



Лишь в последнем издании пятой части был введен совершенно новый стратегический режим. Но, как можно предположить, это было сделано с целью исследовать желания далеких от серии игроков, и его наличия в полном продолжении ждать не стоит.

Основы и рамки, которых придерживается серия, несложно увидеть самому. Игровой процесс — это как испытание игроков на выносливость: с каждым разом увеличивается сложность и скорость происходящего, но за пределы одних и тех же шаблонных действий дело не заходит. При этом скоростью можно гордиться по праву: несмотря на то что DW формально никогда не ставил в главу угла красочную графику и красивые комбинации, даже самые отдаленные его конкуренты, вроде Devil May Cry, в сравнении чувствовали себя черепахами.



### ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ

Первая Dynasty Warriors была обычным файтингом. В Японии она вышла в 1997 году под другим названием — Sangokumusou, но тут же сникла в потоке куда более продвинутых аналогов.

Западное издание Dynasty Warriors всегда имело один недостаток перед оригиналом — отвратительную озвучку. Подобранные актеры смешно пародировали голоса китайских воинов, что только прибавляло комичности. Издателя, правда, это никогда особенно не заботило.



Многие приписывают DW эпичность и масштабность военных действий, но это не совсем так. Если привести в качестве примера другой проект KOEI, Kessen, то выяснится следующее: тамошний игровой процесс четко разделен на три части, две из которых происходят в реальном времени. Речь идет об исследовании карты и минутной сече с вражеским отрядом. Так вот, последнее и есть главный элемент геймплея всей серии DW.

Позади игрока копошится доверенный ему отряд, в то время как управлять можно только генералом. Массовка громко распекает боевые песни и изображает ожесточенные сражения, а сам протагонист выполняет поставленные в брифинге задачи. От успеха его действий зависит судьба кампании в целом и жизни находящихся на у него за спиной людей. В третьей части появилось удобное нововведение — телох-

ранители, сопровождающие героев в нелегком пути по стабилизации обстановки в Поднебесной. Польза от телохранителей следующая: они отвлекают внимание вражеских орд, пока игрок разбирается с генералами противника. В пятой части, кстати, телохранителями могли стать животные. Боевой тигр, например, не только быстро бегал, но и со знанием дела кусал вражеских солдат за разные места. Погибал он так же быстро, но это уже мелочи.

DW в глазах современного игрока — пройденный этап, к которому не грех вернуться. Потому что превзойти его в полной мере никому еще не удалось, да и сам он не стоит на месте. Нет-нет, да и подкинет интересные переиздания. А поскольку случается это не реже чем раз в полгода, забыть о серии не получится. Курс — на платформы следующего поколения!





# ХРОНОЛОГИЯ СЕРИИ

- [1997] Dynasty Warriors (Sangokumusou)  
[2000] Dynasty Warriors 2 (Shin Sangokumusou)



- [2001] Dynasty Warriors 3 (Shin Sangokumusou 2)  
[2002] Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends (Shin Sangokumusou 2 Moushouden)  
[2003] Dynasty Warriors 4 (Shin Sangokumusou 3)  
[2003] Dynasty Warriors 4 Xtreme Legends (Shin Sangokumusou 3 Moushouden)



- [2004] Dynasty Warriors 4 Empires (Shin Sangokumusou 3 Empires)  
[2005] Dynasty Warriors PSP (Shin Sangokumusou PSP)  
[2005] Dynasty Warriors 5 (Shin Sangokumusou 4)  
[2005] Dynasty Warriors Advance (Shin Sangokumusou Advance)  
[2005] Dynasty Warriors 4 Hyper for Windows (Shin Sangokumusou 3 Hyper)  
[2005] Dynasty Warriors 5 Xtreme Legends (Shin Sangokumusou 4 Moushouden)  
[2005] Dynasty Warriors 5 Special (Shin Sangokumusou 4 Special)



- [2006] Dynasty Warriors 5 Empires (Shin Sangokumusou 4 Empires)  
[2006] Dynasty Warriors 2nd Evolution (Shin Sangokumusou 2nd Evolution)  
[2006] Dynasty Warriors Mahjong (Jan Sangokumusou)  
[2006] Dynasty Warriors DS (Shin Sangokumusou DS)  
[2006] Dynasty Warriors BB (Shin Sangokumusou BB)  
[2007] Dynasty Warriors 6 (Shin Sangokumusou 5)  
[TBA 2007] Dynasty Warriors: Way Of The Swords (Shin Sangokumusou Subeta)



## ИНТЕРВЬЮ С МИСС ЛИБЕРТИ

**XS: Где ты живешь?**

Мисс Либerty: В Бельгии, в городе Льеж.

**С чего началась твоя карьера модели?**

Я начала участвовать в показах и фотосессиях с пяти лет. Уже тогда мне это очень нравилось и я так или иначе старалась не покидать артистический мир. После окончания учебы я стала больше сниматься. И уже почти четыре года работаю моделью.

**Что самое приятное и самое неприятное в этой профессии?**

Каждая фотосъемка – это удовольствие. Особенно я люблю, когда встречаются необычные проекты. Обожаю все оригинальное!

**А если бы ты не стала моделью, чем бы ты занималась?**

Я не только модель, я еще и веб-дизайнер. Да, информатика – тоже мое призвание!

**Расскажи про свои увлечения?**

Фотография, мода, общение с друзьями, танцы, немного фитнеса, Интернет...

**Какую музыку ты слушаешь?**

У меня довольно эклектичный вкус, но чаще всего я слушаю танцевальную музыку, техно и хауз. Я люблю коммерческую музыку, которая заставляет двигаться.

**Какой из последних виденных тобой фильмов тебе понравился?**

Ходила смотреть «Мистер и миссис Смит», понравилось! Прекрасные актеры, а Анжелина – просто супер! Брала в прокате DVD с фильмом

Silent Hill – очень страшный фильм! Но так приятно, когда поднимается адреналин (смеется)...

**Что тебе нравится в парнях?**

Первое, на что я обращаю внимание, – это взгляд парня. Это так красноречиво! Но так же мне нравится, если у него есть харизма...

**А что тебе не нравится?**

Не люблю ребят, которые думают, что могут все получить, стоит им только щелкнуть пальцами. Просто так ничего не бывает!

**Что все должны знать о тебе?**

Вы хотите поговорить про мои 105-сантиметровые ноги? Я считаю себя человеком, который достоин того, чтобы его сначала узнали, а уж потом составляли о нем мнение. По мнению окружающих меня людей, я довольно очаровательна, чувствительна, а самое лучшее мое качество – то, что я остаюсь самой собой в любых обстоятельствах!

**Тебя привлекают видеоигры?**

Да, я люблю играть вместе с друзьями в экшены и файтинги на PlayStation 2. А скоро, возможно, у меня появится PSP!

**Что ты думаешь о геймерах?**

Ничего плохого. Напротив, мне интересно с такими людьми. Но они должны уметь получать удовольствие и от других вещей...хм...

**Есть планы на будущее?**

О да, и какие! (смеется) Но я уже счастлива и удовлетворена. А для всего остального у меня целая жизнь впереди!





Телохранители  
отвлекают  
внимание  
вражеских орг.



# Crysis

PC Антикризисное регулирование

Жанр: first-person shooter  
Издатель: Electronic Arts  
Разработчик: Crytek  
Официальный сайт: [www.crytek.com](http://www.crytek.com)



ДЕЛО ТЕРМИНАТОРА ЖИВЕТ И ПОБЕДИТ!

**К**адры разработчик, не говоря уже об издателе, мечтает сделать игру, выход которой послужит бы за собой кризис продаж у конкурентов. В жанре шутеров к осуществлению этой амбициозной задачи ближе всего студия Crytek, работающая сейчас над новой игрой Crysis — верной продолжательницей славного дела Far Cry.

**КРАСИВО КРУШИТЬ НЕ ЗАПРЕТИМ**  
Как и в своей первой знаменитой игре, ребята из Crytek решили сделать ставку на возможности движка. И если два года назад самым красивым шутером по праву считался Far Cry, теперь эстафету должен принять именно Crysis. Движок CryEngine 2 позволит вывести на принципиально новый уровень не только графику, но и физику игрового процесса. В отличие от других игр, в которых все возможные разрушения заранее продуманы разработчиками, Crysis позволяет учинить настоящий погром.

К примеру, метко пущенной ракетой можно свалить любое дерево, решительно любое! Самое же интересное, что и этим дело не ограничилось. Все объекты взаимодействуют друг с другом, так что, если падающее дерево заедет по голове какому-нибудь супостату — тому крупно не поздоровится. Представляете? Более того, в игре присутствуют и погодные явления, вплоть до природных катаклизмов: землетрясения, обрушение каменных пород, торнадо... И все происходящее оставляет на ландшафте свой неизгладимый отпечаток!

Да, это наконец-то свершилось. Впервые в истории компьютерной индустрии игровое окружение перестало представлять собой статичные декорации. Теперь перед нами целый живой мир, опасный не только разбросанными по карте врагами... Впрочем, мы и так уже забежали вперед в своем желании похвастаться главным, чем может похвастаться Crysis, — невообразимо продвинутой графикой и беспрецедентной физикой игрового процесса. Думается, самое время вернуться немного назад и поговорить о сюжете.

## ДЛЯ ТЕХ, КТО В ТАНКЕ

Одна из изюминок Far Cry заключалась в возможности перемещаться не только на своих двоих, но и прокатиться на джипе, моторной лодке и даже совершить захватывающий полет на парашуте. В Crysis разработчики пошли еще дальше — теперь в нашем распоряжении будут настоящие боевые вертолеты и танки!

## ИНОПЛАНЕТНЫЕ ОТМОРОЗКИ

Действие Crysis, поставившее человечество под угрозу полного истребления, разворачивается в ближайшем будущем — 2019 году. Геополитическая карта мира к тому времени серьезно преобразилась — на позиции двух сверхдержав выдвинулись коммунистическая Северная Корея и Соединенные Штаты. Разумеется, обе страны находятся в состоянии холодной войны. Так что, когда на один тропический островок, затерянный в мировом океане, упал гигантский метеорит, корейские войска немедленно блокировали территорию. Узнав, что на острове стали происходить странные явления, правительство Соединенных Штатов отправляет туда свой отряд специального назначения. Его задача — в деталях выяснить все, что творится в зоне падения метеорита.

Очень скоро, однако, выясняется, что внутри небесного тела скрывался космический корабль пришельцев, привыкших обитать в условиях вечной мерзлоты. И на Землю эти отморозки прилетели отнюдь не с миссией мира — их задача уничтожить все живое, зако-







## Главное, чем может похвастаться Crysis — невообразимо продвинутая графика и беспрецедентная физика игрового процесса. Перед нами живой мир!

вав планету в ледяные оковы. С этим, понятное дело, правительство двух сверхдержав решительно не согласно. Так что от былой вражды быстро не остается и следа — перед лицом общей угрозы войскам дают установку «кореец и американец — друзья навек».

### ИНОПЛАНЕТНЫЙ РАЗУМ

Помимо невероятных возможностей движка, не меньший восторг вызывает уровень искусственного интеллекта. Захватчики ведут себя откровенно умно. Они не полезут на рожон, как это бывало еще в Far Cry. Нет, каждому инопланетянину хочется выжить, и для этого они предпринимают все возможное: прячутся, перемещаются коротки-

ми перебежками от укрытия к укрытию, выбирают место, где бы залечь для ведения прицельного огня... При этом все супостаты предельно внимательны. Если они чувствуют, что попали в западню или что-то рядом с ними сейчас взорвется, то немедленно делают ноги.

Особого внимания заслуживает командный дух космических отморозков. Чутко воспринимая все происходящее вокруг, они моментально сбегутся, услышав выстрелы или увидев в оцепленном квадрате чье-нибудь бездыханное тело. Так что в ряде случаев, дабы прорваться, никак не обойтись без глушителя. А иногда требуется отвлечь внимание врагов, эмитировав выстре-

лы где-то в стороне... Тактические возможности в Crysis просто великолепны.

### ЖДАТЬ И ДОГОНЯТЬ

Выход Crysis, находящегося в финальной стадии разработки, мог бы состояться и раньше. Однако в Electronic Arts приняли решение перенести выпуск на январь будущего года. Причина в том, что Crysis заточен под новейший десятый Direct X, а тот будет входить лишь в комплект операционной системы Microsoft Windows Vista, выходящей в начале следующего года. Несмотря на то что играть в Crysis можно будет и под Windows XP, используя возможности девятого Direct X, большинство хочет увидеть игру во всей ее красе. Так что придется подождать, благо уже не долго. А отведенное время потратить на модернизацию своего компьютера, ведь графическая красота, как известно, требует финансовых жертв!

### БОЕВОЙ АРСЕНАЛ

К 2010 году прогресс в области вооружения ушел далеко вперед. Поэтому одна из фишек в Crysis — защитный костюм десантника. Распределяя энергопоток между его различными функциональными частями, вы можете серьезно увеличить те или иные возможности спецназовца. К примеру, подав дополнительную энергию на ноги, существенно увеличиваете скорость передвижения и бега. А сосредоточив ее на защите, понесешь гораздо меньше урона даже под градом пуль. Оружие также имеет массу модификаций. Во-первых, можно выбирать различные заряды: от убийственных до парализующих. Во-вторых, на каждый автомат имеется масса навесок: оптические прицелы, глушители, ракетницы и т.д.



Сцена боя в тропическом лесу напоями «Тонкую красную линию».

### ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- ▶ Игра обещает стать самой красивой за всю историю компьютерных игр.
- ▶ Можно свалить любое дерево — разрушению поддается практически все.
- ▶ Игроку предстоит не только бегать и ездить на джипах, но даже осваивать вертолет.

### НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- ▶ Для игры во всем блеске потребуются максимально производительный компьютер, позволить себе который могут лишь немногие.
- ▶ Надежды слишком велики, и мы ждем исключительного шедевра. Но разве бывает, чтобы все оказывалось настолько хорошо?

ЩАС БУДЕМ МОЧИТЬ В СОРТИРЕ!





# You Are Empty

PC **Тоталитарный эксперимент**

Жанр: first-person shooter  
Издатель: «1С»  
Разработчик: Mandel Art Plaints  
/Digital Spray Studios  
Официальный сайт:  
<http://games.1c.ru>  
[www.youareempty.com](http://www.youareempty.com)

## ОРУЖИЕ ПРОЛЕТАРИАТА

Увы, главного оружия пролетариата — бульжника — в игре как-то не предусмотрено. Ай-ай-ай, господа разработчики! Зато прочего боевого арсенала предостаточно. Разводной ключ, маузер, автомат ППШ, винтовка, карабин, дробовик, гвоздемет, пулемет «Максим» и даже совершенно фантастическая энергетическая пушка. А в качестве гремучей смеси — фирменный «коктейль Молотова».



Памятник Ленину в самом центре города — один в один знаменитый монумент на Октябрьской площади в Москве. Не находите?

**П**устоту сущего не заполнить и всей полнотой бытия. И вряд ли можно представить себе что-либо страшнее духовной опустошенности, когда человека покидает еще теплившийся внутренний свет. Тогда сон разума, а тем более сердца, порождает чудовищ. Разработчики из двух украинских команд Mandel Art Plaints и Digital Spray Studios, работающие над совместным проектом, знают о них, по всей видимости, решительно все. Вот уже три года они трудятся над созданием своего шутера You Are Empty, что можно перевести как «ты опустошен». И самое интересное, что игра не только посвящена жертвам тоталитарного режима, она приоткрывает завесу тайны над самым страшным преступлением сталинизма.

## СТАЛИН ДАЛ ПРИКАЗ

Промывка мозгов — излюбленный прием советской пропаганды. Однако оказывается, что и сам Сталин был не более чем марионеткой в руках выросшего из недр его режима гражданина, посчитавшего себя сверхчеловеком. Обладая выдающимися ментальными способностями, ему было достаточно одной встречи со Сталиным на выставке достижений народного хозяйства, чтобы практически полностью подчинить себе волю вождя. В результате Иосиф Виссарионович, вместо того чтобы расстрелять не в меру ретивого товарища, отдал приказ о проведении беспрецедентного научного эксперимента. В одном из городов нашей необъятной родины была построена огромная вещательная башня. Однако в отличие от Останкинской вещать она должна была вовсе не обычную телевизионную пропаганду, а волю возмнившего себя сверхчеловеком индивида. По задумке, все должны были стать похожими на него как две капли воды. Но рая на земле, как известно, не существует. Поэтому не удивительно, что все пошло не так...

Вместо целого города, населенного совершенными гражданами, эксперимент привел к совершенно противоположным последствиям. Потеряв остатки разума, люди мутировали и превра-







#### СТРОИТЕЛИ КОММУНИЗМА

Разнообразный просток советских граждан, вполне сурово превращающихся в монстров, в You Are Empty вписана немалая. Для затравки можно назвать изобретателя, мажорскую, сталевара, пожарного в противогазе, рабочего и кристаллу, спортсмена, электрика, садовника, милиционеро-дворника, сотрудника НКВД, красноармейца в живописной буденовке и даже как-то многообразно страшного болотного утеса, возможно, бывшего когда-то дисководом. К сожалению, из братьев наших меньших после записывания выжили лишь собака Павлова и нурма почтового замосады.

## Советское прошлое создатели You Are Empty обрисовали решительно беспросветным.

тились в кровожадных монстров. Их единственное желание — убивать. Расхлебывать заварившуюся кашу, как заведено, предстоит нашему герою. Очнувшись в больнице после неудавшегося эксперимента, он сразу замечает, что что-то не так. Да и сложно не заметить, когда со всех сторон на тебя прут остервенелые зомби, питающие к герою отнюдь не дружеские чувства. Так что, во-первых, предстоит выжить. Во-вторых, выяснить, что же, черт возьми, произошло. И, в-третьих, восстановить статус-кво. Только вот, как в песне поется, «примет ли родина-мать одного из заблудших своих сыновей»?

### НИКТО НЕ ДАСТ НАМ ИЗБАВЛЕНИЯ

Советское прошлое создатели You Are Empty обрисовали решительно беспросветным. Причем как в переносном смысле этого слова, так и в прямом — на протяжении всей игры вы не увидите ни единого лучика солнца. Лишь мрачные тучи над городом встали, и в воздухе пахнет грозой. Однако именно атмосфера — самое ценное, что есть в этом шутере, который можно по праву назвать эстетским. Когда из приемни-

ков доносятся столь близкие сердцу советские песни, под аккомпанемент которых на вас из какой-то подсобки вдруг с ружьем наперевес выносятся дедушка в старом ватнике, — под гипнотическое обаяние игры подладаешь решительно и бесповоротно. Сначала хочется пройти один уровень, затем второй, третий... Игра интригует и держит в напряжении до самого конца. После больницы возникает желание лицезреть советский колхоз с его птицефабрикой и брошенными на произвол судьбы тракторами, затем увидеть в городе развешенные советские плакаты и памятник дедушке Ленину, спуститься в метрополитен, наконец, заглянуть в оперный театр... Рожденным в СССР все узнаваемо, если не сказать — до боли знакомо. Именно это и подкупает больше всего.

#### ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

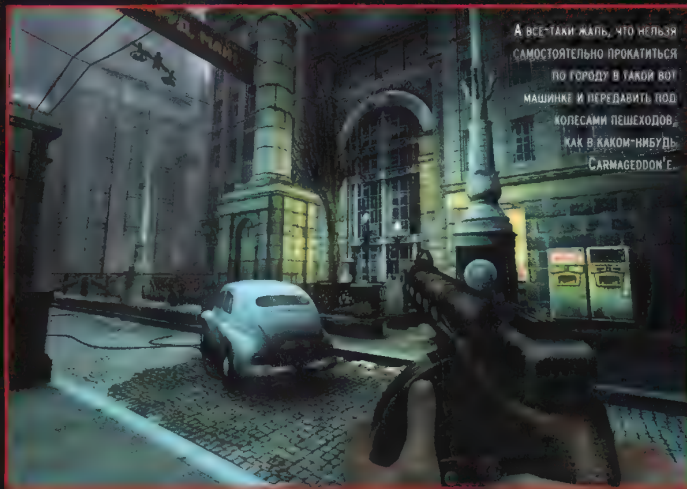
You Are Empty разрабатывается на фирменном движке DS2 Engine, который примечателен тем, что использовался даже для демонстрации возможностей карточек GeForce 6600 от NVIDIA, когда те были представлены на суд общественности. Конечно, время не стоит на месте, а вместе с ним и прогресс — в последнее время были разработаны и более совершенные технологии. Тем не менее все смотрится на твердую четверку с плюсом. И даже статичные флаги, хоть и не колышутся от ветра, лишь сильнее воспринимаются от этого монументальным символом эпохи. Если что действительно расстраивает, так это невозможность

отстрелить противнику руку или, например, ногу. Куда бы вы ни стреляли — для прущих на вас зомби все едино. Зато ведут они себя весьма осмысленно, и хотя You Are Empty вовсе не претендует на лавры тактического шутера, для потерявших разум людей монстры поступают на удивление сознательно. Кстати, расстреливать и крушить дается не только мутировавшим согражданам. Для разнообразия в игре можно уничтожить и немало предметов. Особенно красиво бьются стекла и ломаются всевозможные табуретки, не говоря уже о волнующем разрушении очередного радиоприемника. А с помощью дробовика можно превратить голову памятника в бесформенный кусок гранита, упившись приступом вандализма. К сожалению, изменения вскоре исчезают, и голова Ленина вновь обретает свои очертания, подобно возрождающемуся из пепла фениксу. Весьма символично, надо сказать.

#### СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ

Влюбленный человек, как известно, даже недостатки воспринимает достоинствами. Главное же в You Are Empty

то, что в игру действительно влюбляешься, причем с первого взгляда. Благодаря великолепной атмосфере, артефактам советского прошлого, душевно отрисованным персонажам... А чего стоят бормотания дедушки-сторожа или проклятый лай собак! Игра уже скоро появится в продаже, и мы рекомендуем обратить на нее самое пристальное внимание. Может быть, You Are Empty и не хватает звезд с неба, но вашего расположения добиться обязательно. Не сомневаемся ни на секунду.



А все-таки жалко, что нельзя самостоятельно прокатиться по городу в такой вот машинке и переждать под колесами пешеходов, как в каком-нибудь CARMAGEDDON'E.

#### ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- ▶ Антураж советского прошлого воссоздан великолепно.
- ▶ Добротная графика позволяет воплотить антиутопию на высочайшем идейно-художественном уровне.

#### НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- ▶ Отстреливать монстрам конечности, увы, не получится.
- ▶ Покататься на машине или в метро можно лишь в скриптовых роликах между уровнями.
- ▶ Представителей живой природы очень мало. Собаки есть, но куда делись коты?





# Hellgate: London

Жанр: role-playing game  
Издатель: Namco Bandai Games  
Разработчик: Flagship Studios  
Официальный сайт: [www.hellgate.london.com](http://www.hellgate.london.com)

PC Страх и ненависть в...

Егор Прохорович



Как бета легендарная Kiss, «INTO THE VOODOO!»

**Л**ондон, тихий вечер, медленный мягкий закат, набережная Темзы. Съёмочная группа, в кадре ведущий криминальных новостей, мясистый мужчина в костюме Armani.

— И вот на этом самом месте двадцатилетняя Джей Гардиан совершила... сверху пикирует черно-когитовое, хватает ведущего и с воем уносится на север. Тишина. Голоса за кадром:

— Что это было, Том? Пакистанцы?

— Нет, Джон, не пакистанцы.

— Индусы?

— Демон. Созданный Биллом Роупером демон.

— Роупером?

— Да-да, этим адским толстяком, главным папой Diablo. Ты же знаешь Diablo, Джон? Сверхскоростная ролевая игра про «закликой мышью тысячу врагов», продающаяся похлеще голосов на выборах.

— И?

— И теперь, значит, вот. Роупер открыл адские ворота прямо в Лондоне. Сwoры демонов, погромы, разгромы, содомы, духовный наследник непобедимой и легендарной D. В недалеком

будущем нашего с тобой Ландана, с видом от первого, прости, лица и пока что только двумя классами — храмовником и каббалистом. С первым все ясно, понятно, кристально — воин. Бах-бах по демонам энергетическими пифпафами, броня как у стратегического атомного ракетносца, интеллекту как у дворничихи Ефграфыи. Второй интереснее, второй из каббалистов, маг то есть. Черный как смоль, бо использует силы и кровь скачущих вокруг бесов. С тремя школами. Одна позволяет наперсника призвать сатанинского, тут все ясно. Вторая совсем боевая магия, всякими темными заклятиями срам на супостата наводящая. Третья же био-





#### ПОП-АРТ

По мотивам Hellgate: London издательством Dark Horse Comics планируется выпуск целой серии комиксов. Первая серия развернется еще до Апокалипсиса, когда агент британской MI5 в ходе расследования оказывается втянутым в ужасный кровавый заговор тамплиеров (ох, мать!) и чуть не сходит с ума, познавая истинную сущность этого мира. Мы абсолютно уверены, что, приобретя комикс в западных е-шопах, вы тончайше насладитесь его англоязычной версией.

**Начинай заново  
хоть миллиард раз  
– все равно  
увидишь что-нибудь  
новое, незнакомое.  
Будут и случайные  
задания...**



модификациями занимается, изменчивостью то есть тела. Железешь – отращи рога на голове, клешню вместо руки, копыте вместо ноги. И в таком виде в финансовый отдел, требовать надбавки за вредность труда, кха-ха. – Ну а чего от этой самой, как ее, Diablo?

– Случайность. Каждый раз город (несмотря на трехмерный визуальный ряд) генерируется заново. Ну, за исключением всяких знаменитых мест. То есть вот есть Kensington Station и Paddington Station, известные, значит, станции метро. Начнешь игру ты – будут они соединены заброшенным туннелем, полным бомжей и чертей. А сядет за компьютер твоя Мэри – так туннель исчезнет, придется пробираться по опустошенной, разоренной, истерзанной пустоши. Начиная заново хоть миллиард раз – все равно увидишь что-нибудь новое, незнакомое. Будут и случайные задания, бросаемые в твое приключение небрежно-щедрым азматом сеятеля. Чтоб все приключения узнать да одолеть, не одно и не два прохождения понадобятся. Если и это утроба твоя ненасытная проглотит и не поперхнется, то получи кратенькие воя-

жи в демоническое измерение. Ну вроде как в Oblivione через порталы ходить. Только у чертей мерзко и не топят, потому в гости к ним приходят ненадолго. Забежал, прибил гадов, похвастал имуществом и обратно в Ландан, к жене и детям. Задержишься чуть дольше, чем можно, – помрешь в корчах и судорогах.

– Сурово, не забалуешь.

– Ну так, а ты готовься лучше. Поселения-то человеческие остались, хоть они и страшные, и нищие. В одном из них будет, ха-ха, мальчик с протезом ноги. Взрослые и умные, помнящие первую Diablo, небось аж хохотом заляются, когда узнают. Для них же оставили и заклинание возврата – тыщнул мышкой, открыл портал, вошел, вышел уже в благонастроенном селении.

– Лепота... Слушай, заболтались мы с тобой – стемнело уже.

– Да... Стой. Ты слышал? Слышал?!

– Нет. Что? АААА!!!! – эфир наполняется шуршанием и скрежетанием, которое через секунду заглушают дикие вопли. Вопли стихают, слышится чавканье и довольное урчание. В кадре становится совсем-совсем темно, лишь в углу горит надпись: «октябрь 2006».

#### ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- ▶ К созданию игры приложил руку сам Билл Роупер — «главный папа Diablo».
- ▶ Борьба с демонами развернется не в мрачном средневековье, а в современном Лондоне.
- ▶ Уровни генерируются случайным образом, так что проходить игру, подобно Diablo, будет интересно неоднократно.

#### НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- ▶ Изометрическая проекция не используется, так что игра может выродиться в заурядный шутер от первого лица.
- ▶ Совершенно не ясно, насколько продуманной окажется система развития персонажа.



BETATEST

# Санитары Подземелий

PC Жесть как она есть

Жанр: wargame  
Издатель: snowball.ru/«1C»  
Разработчик: Paradox Entertainment  
Официальный сайт:

НЕ ПУСТИЛИ

Изначально «Санитаров» планировали показывать на нынешней E3. Но во время подготовки проекта к показам в Лос-Анджелесе в «Санитаров» поиграло Высшее Начальство. Поиграло и, увидев массовое истребление негров, гомосексуалистов и китайцев, решило игру в толерантную Америку не пускать.

Число и качество отрывков

Егор Просвирин



**С** жигать заживо иммигрантов. Искать брелки в бычьей заднице. Воровать золотые унитаза.

Убить лодочника Герамисбо. Переодеться в женскую одежду. Укуриться кумар-травой. Поцеловать член пахана и увидеть Game Over. Добро пожаловать в «Санитаров Подземелий» — самую злую, черствую, жестокую и циничную ролевую игру со дня основания ролевых игр.

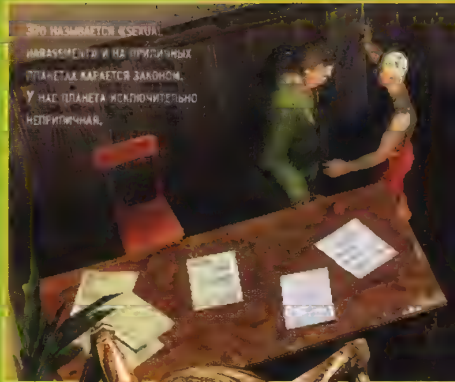
Мы находимся на гигантской планетаторье, полной самых отвратительных отбросов общества, которых вы только можете себе представить. Здесь есть все: опустившиеся негры-рабы, алчные наркоманы-китайцы, белые нацисты и педерасты всех рас, пород и размеров. И в самом эпицентре этого безбожного карнавала людских пороков — вы. Умничка, лапочка, спецназовец-бычок с секретным предписанием и добрым сердцем. Сердце, кстати, от замечательной игры «Магия Крови», именно на основе ее технологий строится визуальный ряд «Санитаров». Картина не столь цветаста, как в «Магии» (планета-тюрьма все ж, а не разноцветно-волшебные земли), зато тут можно, например, раздвигать людей. Кряхтя, стаскивать с трупов ботинки, урча, тянуть рубашки, фырча, снимать штаны. Помимо чистой эстетики, «Санитары» чуть ли не первая игра, где герои одеваются по-человечески — имеется и практическая жилка. Параметр «внушительность». Если вы натянете обтягивающие кожаные штанишки, рубашечку в сеточку и подведете глазки, то вас начнут зажимать по углам, цупая за всякое. Мужской коллектив, вы

Прошу тебя очень, убей всех Монте-Ки аккуратно! Джуля моя любимая, чтобы не ранена была. Капуляны богатей, много благодарить тебя буду!

Негр Рома в бушлате молчит спасти его Джулю. Которая, как вы помните, китайец в платье.

Кабан





понимаете. Если же вы планируете орать на торговцев «Гони деньги, пидор!» и брызгать агрессией, то натяните лучше тельняшку с камуфляжем, взяв в руки вместо помиды пулемет.

Или хотя бы напейтесь в срам. Водка защитит вас от критических повреждений, но персонаж начнет передвигаться так, как обычно передвигаются слесаря-сантехники после шести вечера. А, скажем, «глубокое погружение» даст неуязвимость к ядам, окрасив экран в яркие, психоделичные цвета. Подозреваем, что в актуальной реальности «погружение» именуется «лизергиновой кислотой». Как у нас именуется игровая «кумар-трава», вы, думаю, и сами догадаетесь. После водочно-наркотического коктейля вас потянет на приключения. Почему бы не помочь, скажем, томящимся сердцам? Клан афротормоинопланетян Капуляне враждует с кланом китайцев Монтеки. Черненькие всерьез собираются устроить желтеньким резню с разворотом, и трогательный негр Рома в бушлате с ушанкой просит вас спасти его любимую китайку, Джулю. Да-да, классика на тюремный манер (в игре еще и театр «Глобус» есть, где читают блатную версию «Онегина»). По ходу дела выясняется, что Джуля — мужчина. Чуть позже негры-капуляне не понимают шуток и убивают воссоединившихся Джулю с Ромой. Ну и вас заодно. Добро в этом мире наказуемо, привыкайте.

#### ИСТОЧНИК

Теоретически «Санитары Подземелий» возводятся по одноименной книге мужчины-писателя Гоблина. Практически — одноименная книга является таким фанфиком на тему Quake, и делать самостоятельную игру по ней несколько неудобно. Поэтому события игровых «Санитаров» являются вроде как приквелом к событиям «Санитаров» книжных и с литературным творением пересекаться очень опосредованно.

Как и к специфическому юмору игры. Гоблинские шутки — это совершенно отдельный жанр, без них игра по его книге просто невозможна. Больше всего местное шутовство напоминает South Park, сделанный Союзом Бравославных Хоругвеносцев. Вам может и не понравиться, но по мне это сильно лучше того беспомощного говна, что течет в большинстве игр вместо диалогов.

**Мы находимся на гигантской планете-тюрьме, полной самых отвратительных отбросов общества, которых вы только можете себе представить.**

Опять же, вся эта жгучая ерническая ненависть среди заполонивших рынок сюси-пуси Sims все равно, что глоток ядерного сапогон. Если же фрустрация вас все-таки захлестнет, снимите проститутку. Классики нет (женщин стерилизовали каленым железом), в попу не дают, остается сунуть мечи в орала. Фея наслаждений встанет перед быком-десантником на колени, обхватывает его ягодицы руками... и камера начинает автоматически приближаться-удаляться, с каждой секундой убыстряя ритм. Ближе-дальше-ближе-даальше-блииже-дааальше, уууух! Ух. Мы довольны? Мы довольны.



#### ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- ❑ Эпатаж — дело хорошее.
- ❑ Sex, Drugs, Rock'n'Roll — основные составляющие термоядерного коктейля присутствуют.

#### НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- ❑ Зачастую циничность оборачивается обыкновенной пошлостью.
- ❑ Глубина продуманности ролевого элемента вызывает сомнения.
- ❑ Графику в «Санитарах Подземелий» вряд ли можно назвать выдающейся.



# Genji 2

## Нашествие самураев

Жанр: action  
Издатель: SCE  
Разработчик: Game Republic

Евгений Закиров

**В** прошлом году студия с политическим названием Game Republic представила свой дебютный проект, сразу же понравившийся игрокам по обе стороны океана. Всеми требуемыми качествами он обладал: визуально оставал далеко позади прочие подделки на самурайскую тематику, по игровому процессу разогнался до скоростей Dynasty Warriors. Вокруг него мигом образовалась фанбаза, которую грех было не развивать. Так и получилось — следующим проектом Game Republic стало продолжение нашумевшего самурайского эпоса. На этот раз в статусе эксклюзива на PS3.

### МЕСТО НА НЕБЕСАХ

На прошедшей E3 заинтересовавшимся, да и просто людям, пришедшим поглазеть на волшебную тумбу за \$600 (речь идет, разумеется, о PS3), продемонстрировали хороший кусок игрового процесса Genji 2. И нельзя сказать, что все остались им довольны. Первое — оно же ключевое и самое заметное — изменение коснулось камеры, в некоторых мес-

### ЗАМЕНА ИГРОКОВ

Всего играбельных персонажей в Genji 2 будет четыре: из них двое нам уже знакомы, а про остальных создатели расскажут ближе к релизу. Сейчас нас интересует не это. Если вы помните, в первой части саблюдно менять персонажей не позволяли. Выбирать предлагалось только перед началом очередного «уровня» (хотя такого деления как нет, так и не будет). Теперь переключение между всеми четырьмя героями забито на кнопки джойпада и происходит по первому же нажатию. Очень практично: как только начали понимать, что противник слишком силен для Гэндзи, тут же приказали ему скрыться и вывели тяжеловеса Бэнкея. Давно бы так.





Раскидать всех за один раз ничего не стоит.  
А вот набить восемь связок надо постараться.



#### ЗА МАСКОЙ СКОРОСТИ

Раньше, жалея вполне объяснимого желания разработчики скрыть и без того нехорошее лицо главного героя и акцентировать внимание на том, что есть бы на пару секунд задерживается в кадре, мы снисходительно относимся к малой простоте моделей. Однако Genji 2 грешит тем же комплексом. И если кадрами это не очень заметно, то при ближайшем рассмотрении персонажей модели почти такие же плохи, как и у всех без исключения людей. Времени трудиться или так задумывалось? Господа из Game Republic молчат.

так подвешенной на пару метров выше и дальше от поля битвы. Иными словами, как в современной стратегической игре, где полностью трехмерную локацию мало показать во всей красе, ее еще и необходимо приспособить под тактические нужды.

Так вот собственно тактики в Genji 2 и не осталось, ее место заняла долгая и безжалостная сеча с нескончаемыми легионами нехороших самураев. И новая камера как раз подстать преобразованиям: так удобнее показать масштабность происходящего, плюс появилась возможность втиснуть гигантских демонов или божественных

монстров. Мы и раньше недостатка в них не испытывали, ну да хуже от подобной насыщенности все равно не станет.

Человеку, управлявшему протагонистом, очень нравилось скакать по локациям и просто бегать от противников, попутно обращая внимание зрителей на красивый огонь от факелов или высочайшую детализацию заборов с башнями. Зрителей же, в свою очередь, это волновало меньше всего. Ведь каким-то совершенно непостижимым способом Genji 2 потерял молниеносность предшественника и смотрелся в лучшем случае как представитель уже упомянутой

серии Dynasty Warriors. Динамика, безусловно, присутствовала, но в несколько меньшей концентрации, чем в оригинале.

#### SAMURAI SLASH!

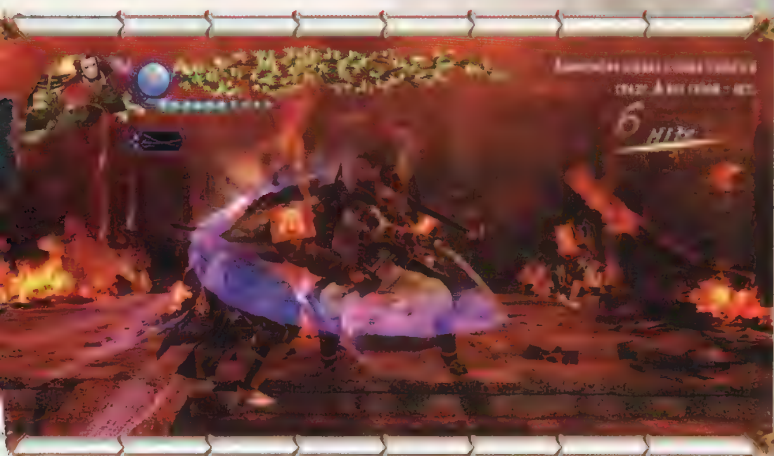
Герои научились не просто рубить своих противников наотмашь и составлять на основе этого несложные комбинации, но, подобно персидскому принцу — или ниндзя Рю, если кому угодно, — применять красивые акробатические удары и время от времени сваливаться на головы боссам. Последняя возможность отмечалась особо: если Банкею достаточно просто шарахнуть стол-

бом по чудовищу, чтобы то упало и больше не разговаривало страшным голосом, то его юркому напарнику приходится выдумывать оригинальные решения. Например, запрыгнуть на спину и рубить по слабым точкам. Такова новая концепция у Genji: продвигать дорожку PS3 в массы самыми популярными способами. Ведь, как известно, ничто не продается лучше того, что и так хорошо представлено на рынке. В конце концов, не зря же SCE выбрала именно этот проект для демонстрации возможностей консоли нового поколения. Раз выбор пал на Genji 2, значит, мы вправе ожидать маленького сюрприза.



Если присмотреться, можно увидеть загадочный свет под доспехами. Это не люди!

**Новая концепция у Genji: продвигать дорожку PS3 в массы. Ведь, как известно, ничто не продается лучше того, что и так хорошо представлено на рынке.**



#### ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- ❑ Масштабность сражений поражает фантазию! Столько солдатиков, готовых отдать жизнь ради рейтинга Mature.
- ❑ Целых четыре героя вместо двух — еще больше веселья. Наверное.

#### НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- ❑ Простота моделей прямо-таки бросается в глаза.
- ❑ Так ничего и не было сказано насчет сюжета.
- ❑ Камера местами ведет себя неадекватно — в роликах она сверху, на скриншотах сбоку.



# SIN

## Episodes:

### Emergency

Всеволод Царев

## ГРЕШНЫМ ДЕЛОМ

Продолжение легендарной FPS конца 90-х годов; сериал, состоящий из девяти эпизодов; коммерческий проект двух известнейших компаний и особенно две потрясающие девушки - нам большего не надо, чтобы принять решение рассказать вам про Sin Episodes: Emergency поподробнее!

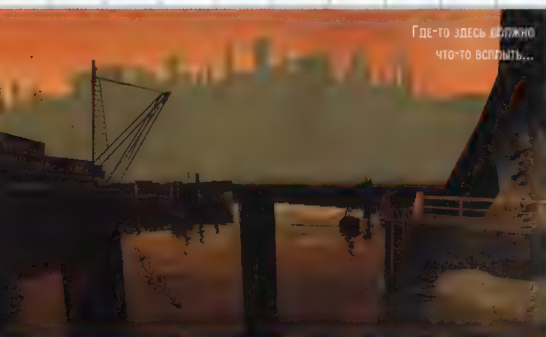




“ ПЕРВОРОДНЫЙ ГРЕК  
(EMERGENCE)  
ПРОПУТЯ ВСЕГО  
ЧЕТЫРЕ ЧАСА ”



# “ДЖЕССИКА И ЭЛЕКСИС — ДВЕ БОМБЫ ЗАМЕДЛЕННОГО ДЕЙСТВИЯ”



Последняя серьезная битва между FPS на PC состоялась в 1998 году: столкнулись Sin и Half-Life. Нет смысла напоминать вам, кто тогда выиграл. Но все течет, все меняется. Вчерашние враги — Ritual и Valve, уважаемые разработчики этих двух игр, сегодня стали лучшими в мире друзьями и вместе работают над выпуском Sin Episodes: Emergency. Новая игра Ritual целиком выложена на принадлежащем Valve сайте [www.steampowered.com](http://www.steampowered.com)! Угачная находка для тех, кто хочет получить игру на свой комп с минимальными усилиями, потому что все операции по скачиванию и оплате осуществляются в Интернете (и все это за 20 долларов). Другой ключевой момент сотрудничества этих двух компаний: Sin Episodes: Emergency использует движок Source (т.е. движок Half-Life 2), собственность Valve. Но эта игра, пожалуй, выше на голову Half-Life 2, возможно, и по красоте тоже. Уровень, где вы бегаете по крышам, позволит полюбоваться разными кварталами Freeport City. Многочисленные графические эффекты (особенно огонь от взрыва зажигательного снаряда), качество и правдоподобие сюжета и его воплощение возводят Sin Episodes: Emergency на высший уровень (по реализации) видеоигр. Конечно, игра не ограничивается лишь копированием эстетики Half-Life 2, она виртуозно использует возможности своего движка и идет значительно дальше.

## Осторожно!

Весь экстерьер обладает «физикой», т.е. все, что вы видите, можно толкать, бросать и перемещать, если на то хватает сил одного человека. Но зато какого человека! Речь ведь идет о полковнике Джоне Бладе, лидере HardCorps как-никак! Некоторые предметы можно использовать в качестве каких-то недостающих частей, их нужно будет вставлять в специальные аппараты. Разработчики также используют уникальные возможности движка и в более увлекательных моментах, особенно когда вы кидаете во









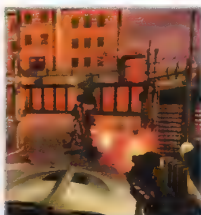
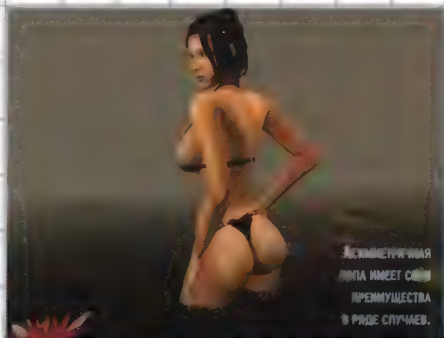
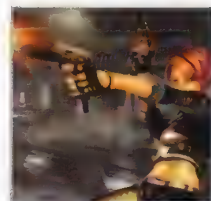
### С ДВУХ СТОПОВ!

Еще когда у Ливелорда (самый главный в Ritual - прим. ред.) не выросли его мушкетерские усы, Элексис Синклер уже не давала ему спать по ночам. Должно быть, свое легендарное брюхо он приобрел, заливая темным пивом неуемную тоску по Такой женщине. Говорят, моделью для ее тела послужила баснословно дорогая французская проститутка. Говорят, Ливелорд сжевал на кастинге все усы. (Полный текст читайте на стр. 96.)

GAME  
fashion



# “НОВЫЙ СЕЗОН SIN БУДЕТ СОСТОЯТЬ ИЗ ДЕВЯТИ ЭПИЗОДОВ”



врагов газовые баллоны. Или момент, когда вы с наслаждением разбиваете несколько витрин! Sin Episodes: Emergency похожа на своего прародителя в смысле экшена: более уродливым быть уже нельзя. Враги никогда не атакуют огни (даже если их дюжина!), а оружие (харизматичный Sin-пистолет, помповое ружье и ручной пулемет), каждое снабженное альтернативным видом стрельбы, изрыгает пули, словно в замедленной съемке. При этом разработчики как будто развлекаются, постоянно помещая вас в критические ситуа-

ции: зажимают героя в крошечном туннеле площадью в несколько квадратных метров, простреливаемом с обеих сторон, или заставляют его вступать в бой одновременно с боевым вертолетом и гигантским монстром, или блокируют его в лифте, на который нападают многочисленные вражины!

## Эпизод 1/9

Emergency — первый эпизод девятисерийного сериала, длящийся около четырех часов, задуманный как набросок последующих событий. Происходящее ограничивается достаточно жесткими рамками, даже если события происходят в разных местах (в доках, на корабле или в здании, принадлежащем SINTEK). Оружия тоже не до фига — всего лишь три вида. Ассортимент ваших противников крайне скуден. Но все очень динамично, и приоткрывающаяся завеса таинственности над интригой, которая будет развиваться в следующих сериях, обещает ураганное продолжение. Emergency посылает вас в погоню за Виктором Равеком, соучастником Элексис Синклера, вечного врага Джона Блага, которая делает ему в самом начале игры укол таинственным препаратом. Чтобы помочь ему в приключениях, в этой серии появятся J.C., первоклассный хакер, и Джессика Кэнон, прекрасная девушка-полицейский, украсившая собой повествование. Она будет появляться на нескольких уровнях, иногда стоя рядом с вами и стреляя по всему, что движется, иногда за рулем машины, в то время как вы будете на месте пассажира и сможете стрелять по врагам через окно. Очень симпатичный момент. Sin Episodes: Emergency — не лишенная недостатков, но очень прикольная игра. Следующий эпизод будет происходить в Freeport City, атакуемом таинственными тварями. И наш герой не перестанет добиваться Элексис!





# Новые лики адвенчуры

Восхваляемый и критикуемый, похороненный заживо и воскресший из пепла, жанр адвенчуры вызывал в последнее время весьма неоднозначные эмоции и оценки.

Однако после нескольких неожиданных коммерческих успехов разработчики и издатели снова настроены к нему благосклонно – грядет новая волна адвенчур!

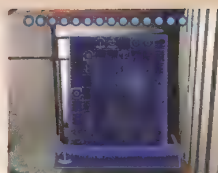


Адвенчура – особенный жанр видеоигры, так как успех или провал адвенчуры зависит лишь от одного компонента – качества сюжета. Если игры других жанров в случае банального сценария могут ухватиться за качество графики, геймплея и другие аспекты и факторы, то для адвенчуры есть лишь один критерий, а все остальное уже потом. Вот почему долгое время лишь избранные, то есть те, кто действительно знал, что и как делать, могли выпускать погонные игры. Два самых наглядных примера – Sierra (Gabriel Knight, Phantasmagoria и др.) и Lucasfilm/LucasArts (Monkey Island, Sam & Max и тонна других гениальных игр). Но помимо фирменного знака студии о качестве игры многое могло сказать и имя ее автора. Поэтому любителям адвенчур хорошо знакомы такие имена, как: Роберта Уильямс, Джейн Дженсен, Эл Лоу, Рон Гилберт, Тим Шэфер, Чарльз

Сесил и многие другие. Именно ярко выраженный авторский подход чаще всего отличает адвенчуры от других жанров. Все вышесказанное касается золотой эры жанра, с которой незнакомы те, кому сейчас меньше 20 лет. Сегодня все совсем иначе. Хотя... В то время как новая волна адвенчур готовится захлестнуть все и вся, мы можем констатировать, что главные действующие лица этого сегмента рынка совсем немногочисленны и в конце концов возвращаются к проверенным временем схемам прошлого. Что общего между, например, Dreamfall: The Longest Journey, Paradise, Broken Sword: The Angel of Death, Runaway 2 и The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript? То, что все эти игры сделаны метаталантливыми людьми! Иногда их имена «исчезают» в недрах ультраспециализированных студий, как это случилось на примере двух последних игр, созданных соответственно Pendulo Studios и группой Kheops/TOTM/Mzone, но чаще они всем известны, они, что называется, на слуху: Рагнар Торнквист (Dreamfall), Бенуа Сокаль (Paradise) и Чарльз Сесил (Broken Sword). Что касается издателей, регулярно выпускающих адвенчуры, то их тоже немного: сразу приходят на ум Micro Application, а также Focus и Nobilis... Потому что адвенчура – жанр для посвященных и создают их тоже посвященные! Пока кое-кто еще только направляет кончик своего носа в нужном направлении, XS приглашает вас совершить путешествие в увлекательный мир адвенчур последнего поколения.

“Адвенчура  
возвращается  
на консоли и PC!”





# Dreamfall: The Longest Journey

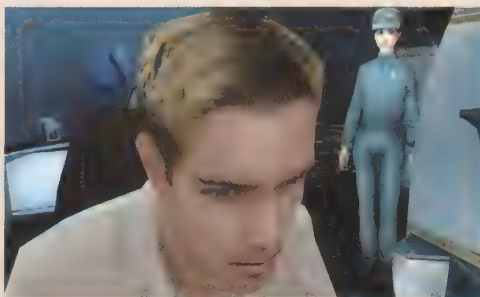
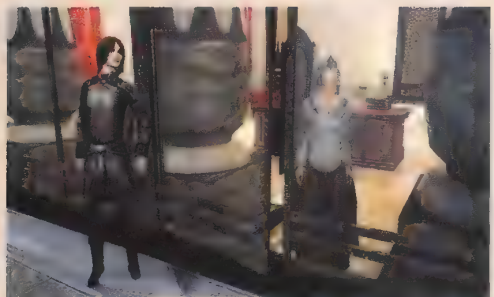
САМАЯ МАГИЧЕСКАЯ

Издатель: Micro Application | Разработчик: Funcom | Платформа: PC и Xbox

Дата выхода: уже в продаже

Вышедшая в 2000 году игра The Longest Journey стала спасительной сенсацией, так как в тот момент жанр приключений находился в тотальном кризисе. А Dreamfall это не просто ее продолжение, это ее гениальное продолжение. Меньшего мы и не ждали от разработчиков, которые взяли воссоздать невероятную атмосферу и нескольких персонажей первой части. Dreamfall агрессивна как франшиза первой игры (в ней полно намеков, которые будут понятны только им), так и тем, кто впервые знакомится с ней. В игре три главных героя: Эприл Райан (April Ryan), героиня прошлой игры, уступившая главную роль, Зоя Кастилло (Zoe Castillo) и мужской персонаж Каин (Kian). Игрок контролирует всех троих, очень разных даже в чем-то противоположных героев, которые обитают в двух мирах: первый — Stark, пол-

ностью изменившийся после таинственного катаклизма, второй — магический мир Arcadia, разлагаемый религиозным фанатизмом. Используя возможности 3D, разработчики полностью изменили интерфейс: угол обзора в 360 градусов натурально развязывает игроку руки. Однако сильная сторона Dreamfall не в этом. И даже не в великолепной графике (архитектура миров впечатляет!). А в качестве сценария. Рагнар Торнквист, автор Dreamfall, сумел создать героев, к которым невозможно не привязаться, они совершенно не такие «стерильные», лишённые человеческих эмоций и чувств, к каким мы привыкли. Зоя, несчастная девушка, слома голову бросающаяся на поиски своего бывшего возлюбленного, что придает дополнительную реалистичность ее образу. Эприл — роковая женщина, которая вынуждена провести черту под всей своей прошлой жизнью и нести тяжелое бремя обязанностей военачальника. Наконец, Каин — убийца, ослепленный верой. Кинематографическая постановка, неожиданные повороты сценария, логические взаимосвязи событий, диалоги, соответствующие той глубине, с которой раскрыты персонажи: все это очень и очень качественно проработано. Вот только мы, к сожалению, не видим такой же глубины, как это было в первой части, в загадках первых шести глав игры: приходится много бегать, хотя это мало что дает, и в целом нет ничего сложного, хотя ситуации и представляются хитроумными. Почти не используются предметы обстановки, мало битв. Но надеемся, что для нас приготовлены какие-то приятные сюрпризы. Однако, даже если это не так, путешествие, которое мы совершаем в этой игре, уже настолько само по себе великолепно, что мы ее прощаем за мелкие промахи!





# Broken Sword: The Angel of Death

**САМАЯ ТАИНСТВЕННАЯ**

Издатель: THQ | Разработчик: Sumo | Платформа: PC

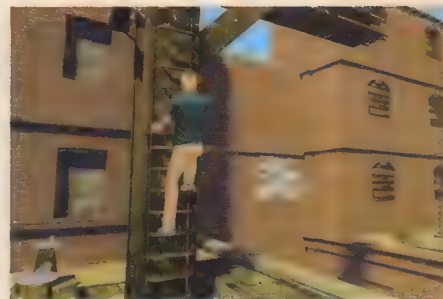
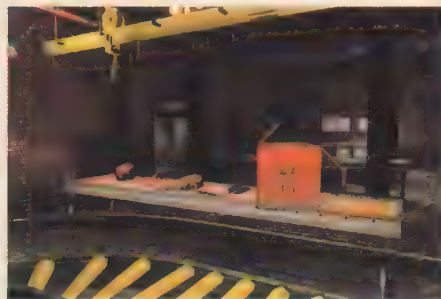
Дата выхода: лето 2006 года

**Ч**арльз Сесил — историческая личность для экшен-приключений. В Broken Sword: The Angel of Death он снова раскрывает свои излюбленные темы и предлагает геймерам игру, которая проведет их из Нью-Йорка в Лондон через Иерусалим, Париж и Константинополь! Как всегда, главный герой отправляется на поиски таинственного артефакта. Хотя основной мотивацией для него служит некая Анна-Мария. Джорджу удастся наконец с ней пересечься? Об этом ходят разные слухи. Целью разработчиков было разместить в игре несколько ключевых сцен, как это принято делать в кинематографе (они не дают ослабевать интерес к происходящему), и любовная сцена была проанонсирована как один из таких «очень важных эпизодов». Чарльз Сесил выбрал стиль «rollercoaster», когда герои то, достигнув успехов, воспаряют, то падают с достигнутых высот на самое дно. Верный прием, чтобы заставить нас сопереживать им. Структура «rollercoaster» отлично сочетается с жанром экшен-приключений: спокойные, благоприятные неспешному осмыслению эпизоды неожиданно сменяются моментами, когда необходимо молниеносно принимать решения, напри-

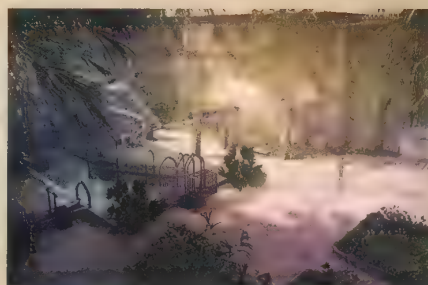
мер в процессе убегания от головоломок. Все эти приключения сопровождаются не менее оригинальными декорациями. Благодаря новым технологиям освещение, цвет и контрастность изображения меняются соответственно настроению героя, которым вы управляете... Все это очень и очень оживляет геймплей. Успех неминуем, если в игре учитывается даже то, что при выходе из темной комнаты на солнечную улицу, необходимо несколько секунд, чтобы сетчатка глаза привыкла к яркому свету! Именно поэтому Philips выбрала Broken Sword: The Angel of Death для представления своей системы AmBX. Критикуемые за предыдущую часть сериала, Чарльз Сесил и его команда решили вернуться к интерфейсу point & click или хотя бы оставить выбор игроку, а непосредственное управление (перемещение с помощью курсора) сделать одной из опций. Меньше стало загадок с «ящиками» (когда надо что-то передвинуть, толкнуть и т.п.). Хотя они и не исчезли совсем: время от времени окружающая обстановка будет таить в себе ключи от некоторых тайн. Для решения других задач потребуются взаимодействия с разными персонажами игры. Иногда рядом с Джорджем будет появляться Анна-Мария (как и в самом начале игры). И можно будет попросить ее, например, подержать двери лифта, чтобы они не закрылись, пока вы, т.е. Джордж, будете искать подходящий предмет для их блокировки. Однако Чарльз Сесил старался избегать по возможности подобных приемов, с одной стороны, способствующих развитию отношений персонажей (ведь они могут разговаривать между собой), а с другой — унижающих того героя, который вынужден следовать указаниям другого. Да, это проблема — выстроить в игре взаимоотношения между разными персонажами, чтобы они гармонично сочетались друг с другом. Чарльз раскрыл нам небольшой секрет: в BS: TAOD появится новый персонаж, которым также можно будет управлять, правда, он так и не сказал, кто это... Нам кажется, что речь идет о Нико (Nico), которого нет в презентации. В любом случае, загадочность — визитная карточка господина Сесила. Его загадки в духе традиционных экшен-приключений всегда очень логичны, а их решение приносит удовлетворение — они всегда имеют почти одинаковую структуру, но никогда не надоедают! Диалоги и высказывания Джорджа за кадром отлично прописаны, как и весь сценарий, который закручен намного сильнее, чем все предыдущие!











# Paradise

**САМАЯ ПОЭТИЧНАЯ**

Жанры: Micro Application Жанр: White Birds Productions  
Платформы: PC и Xbox Дата выхода: уже в продаже

**Р**ади́с — это еще творца White Birds Productions — студии, специализирующейся на разработке не исключений, под которой в данном случае подразумевается Лена Соловья. После преобразования Антонии и Субити чувств, как вышло, еще не достигли виртуальной. Проект под названием Paradise на сегодняшний день не имеет не быть массовым и поэтому вышедшая разработка (и разработка) еще не достигла, предполагается к коммерческому продукту, казал как интересная игра. А сейчас в 3D-персонажи в 2D-модели. То есть действие Paradise разворачивается на весьма скромном фоне и игра не является популярной игрой в мире технологий игры. Складывается, что в 2006 году большинством все еще трудно решить проблемы с анимацией. Но зато в Paradise впечатляющая графика, сглаженная анимация и в целом. В отличие от Субити Paradise — игра печальная и грустная игра. В ней вы станете Аной Смит, дочкой уверенного бизнесмена, который поставил перед собой цель: мир стран, разоренный гражданской войной. И все, когда вы уже воссоединились, вы узнаете, что миром после войны был сдвоен (сложилось впечатление, что это эмоциональный аспект) — вы слышите парит и вы приходите к себе (конечно, с потерей памяти) и постепенно анимированный фильм. Так начинается наша путешествие, которое включает нас в историю четыре раза: Аня Смит (бизнесмен, предприниматель, индустриальный и промышленный). По словам автора игры, путешествие закончится трагически. Оригинальность этой игры в том, что параллельно основному сюжету развивается история второй персонажи. Когда наступит ночь, вы сможете управлять черной лентой, причем все сцены с ней будут в 3D. Что объясняет Аня с этой лентой, станет понятно в середине игры. Вдобавок мейн Соловья продемонстрировал свой абсолютный профессионализм в том, что касается графики. Такая детализация, она бросит настоящий вызов зрителю, а решение из графического устройства и сложив себя. Но, увы, зная, что персонажи сложные и далеко не все из них удастся решить самостоятельно, 3D-сцены с анимацией станут желать лучшего за много отношений, сама Аня должна не так обаятельна, как Вера, героиня Субити, или еще целый ряд персонажей... Все это и много другое Paradise представляет собой воспринятую игрой.







## Runaway 2: The Dream of the Turtle

**САМАЯ МУЛЬТЯШНАЯ**

Издатель: Focus | Разработчик: Pendulo studios | Платформа: PC  
Дата выхода: сентябрь 2006 года

Игра, которая реабилитировала авантюру в Европе, получит свое продолжение в сентябре. Брайан и Джина возвращаются, хоть и сильно изменились. После авиакатастрофы (слава богу, что в жизни самолеты падают не с такой частотой, как в играх) влюбленная парочка оказывается порознь на острове, почему-то напоминающем военную базу. Runaway 2: The Dream of the Turtle не претендует на революционность, являясь продолжением предыдущей части. Прекрасная 2D-мультимедийная реальность, в которой живут 3D-персонажи. Уникальная система решения загадок, которая требует максимального внимания и концентрации, прежде чем начинать собирать необходимые объекты. Шутки, отсылающие нас к известным фильмам, комиксам, видеоиграм и т.д. Около 30 новых персонажей. Отказ от погони за пикселями в пользу понятной интерактивности. Шесть глав, события которых происходят в самых разных местах: на Аляске, в джунглях, на яхте... Все это обеспечит вам приятное времяпрепровождение за игрой!



## The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript

**САМАЯ ИСТОРИЧЕСКАЯ**

Издатель: Nobilis | Разработчик: TOTM Studio, Kheops Studio, Mzone Studio | Платформа: PC | Дата выхода: уже в продаже

Почему-то все, что так или иначе связано с именем Дэна Брауна, нравится женщинам... The Secrets of Da Vinci — совместный продукт Kheops, TOTM и Mzone, специализацией которых как раз являются авантюры. Это историческая игра, где в роли Valdo по заданию таинственного персонажа вы должны раскрыть секрет Леонардо да Винчи, спрятанный в его последнем доме, Ле Мануар дю Клу, связанном с замком Амбуаз сетью подземных ходов. Точное воспроизведение настоящего дома Леонардо (даже секретных частей), встреча со знаменитыми персонажами, такими как король Франсуа Первый и его любовница Бабу де Ла Бургазье, загадки, имеющие непосредственное отношение к изобретениям великого гения Ренессанса, использование большого количества различных предметов (они все являются инвентарем!) — благодаря всему этому Forbidden Manuscript, безусловно, заслуживает внимания! По сути, эта авантюра не представляет из себя ничего особенного, но ценителям жанра и любителям той эпохи игра придется по душе!





# Наши руки не для скуки

Евгений Закиров

«Японские интерфейсы» в последнее время — горячая тема. Все больше информации о заморских диковинках проникает на наш рынок, все больше интересных проектов появляется и завоевывает популярность. Казалось бы, вчера танцевальные автоматы были редкостью, дикостью и неизвестно чем, а сегодня каждая вторая школьница расскажет, где можно отыскать ближайший и какие лично она смогла установить рекорды. А с приходом PSP и отменой разграничения домашних проектов на зоны многие смогли оценить вообще неизвестные госеле тайтлы.

Впрочем, подобных диковинок и раньше было хоть отбавляй. Многие из них даже прижились в Европе. Просто тогда они воспринимались, скорее, как смешная шутка, поделка знаменитых в Японии творцов видеосигр, однажды решивших сделать что-нибудь эдакое. Что-нибудь яркое, динамичное и непонятное, чтобы каждый случайный прохожий непременно останавливался у витрины магазинов, показывал пальцем и с улыбкой шел дальше по своим делам. Ведь, как правило, проекты, использующие сверх меры оригинальные интерфейсы либо же просто нетрадиционные решения в игровом процессе, расходятся маленькими тиражами и коротают время на полках до тех пор, пока их не приобретет какой-нибудь коллекционер по сниженной в три раза цене.

## КАК ТЫ ЭТО ДЕЛАЕШЬ? ВСЕ ПРАВОЙ!

Япония — родина большинства проектов, о которых сегодня пойдет речь. Там их можно найти в любом магазине, про них пишут в местной игровой прессе, усиленно раскручивают с помощью рекламы на телевидении, устраивают разнообразные представления у торговых точек. Иными словами, такие игры нужно именно что «продавать», всучивая покупателю в довесок к коробке с игрой еще и три рулона плакатов, футболку и мягкую игрушку. Если ничего этого не делать и просто спустить проект на волю таким, каким его увидел издатель, он не окупится.





Японцы любят все яркое, динамичное и непонятное, чтобы каждый случайный прохожий непременно останавливался, показывал пальцем и с улыбкой шел дальше по своим делам. Какие люди, такие и игры...



Хорошим примером может послужить Katamari Damacy, шедевр Кейты Такахаси, вовремя изданный японским гигантом Namco. Обладая, чего греха таить, слабой графической оболочкой, непонятным миром и совсем уж сумасбродным игровым процессом, игра, тем не менее, разошлась по Японии приличным тиражом, позволив позднее издать сиквел и сделать порт на PSP. В то же время на Западе, где ни футбол, ни игрушки с принцем не раздавали, Katamari Damacy поступила в магазины по сниженной в два раза цене, что несколько смутило продавцов и послужило причиной плохих продаж. Кому интересно, что стоит на дальней полке в самом темном углу? Никому. Что такое Katamari Damacy? Игра для

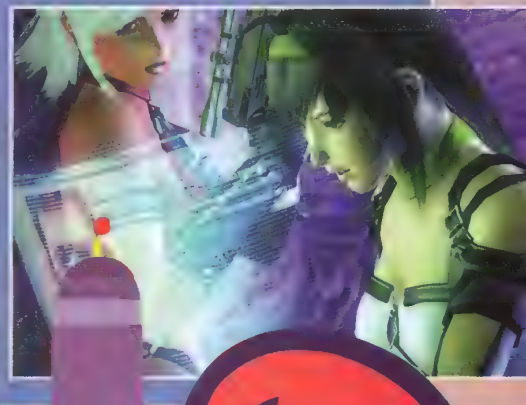
ну совсем маленьких детей. После такого «понимания» не удивительно, что создатель разочаровался в индустрии видеоигр и изъявил желание строить хотя бы детские площадки, лишь бы быть ближе к простым играм.

Другая важная особенность всех подобных игр — и Katamari Damacy в частности — излишняя «музыкальность». Дело в том, что музыкальное и звуковое сопровождение здесь играет чуть ли не главенствующую роль, не уступая по важности ни сюжету, ни графике, а чаще — отменяя и первое, и второе. При выпуске таких проектов на Западе саундтрек обычно оставляют нетронутым — японские песни, японская музыка, японская атмосфера. Удивительно, но такие игры продаются лучше



## EYEDENTIFY

После официального утверждения сделки с компанией P&G и компанией EyeToy Sony решила не повторять соответствующий проект. Взяв под контроль фирму Electronic Arts, американцы решили выпустить секретные игры для еще более секретных заказчиков. Иными словами, так много секрет, а также и убийства нечестных игроков, а то и вовсе не те люди, которые не пойдут на компромиссы. Иными словами, Sony решила не повторять проект, а то и вовсе не те люди, которые не пойдут на компромиссы. Иными словами, Sony решила не повторять проект, а то и вовсе не те люди, которые не пойдут на компромиссы.







**Вчера танцевальные автоматы были редкостью, дикостью и неизвестно чем, а сегодня каждая вторая школьница расскажет, где можно отыскать ближайший и какие лично она смогла установить рекорды.**

всего и завоевывают большую популярность, чем их адаптированные под конкретный регион братья. Причин тому опять же много. Как правило, не хватает бюджета. Локализация касается лишь текста, а остальные деньги уходят на издание и продвижение. Иногда не хватает времени. Ведь чтобы заново написать саундтрек, мало просто иметь деньги: необходимо найти нужных исполнителей и записать с ними подходящие треки. Чаще всего такие трюки сходят с рук каким-нибудь симуляторам «тетриса» вроде Lumines, где Тецуе Мизугути не было особой необходимости писать музыку заново и он банально списал все на нехватку времени. Проектам же уровня Eye Toy Singstar приходилось перестраивать контент под каждую более-менее развитую страну. Россию, разумеется, за таковую никто не посчитал, а вот японскую версию Singstar было бы интересно увидеть всем. Уж больно там поющие девочки, хм, похожи. И голоса у них одинаковые. И музыка — чистейший евробит!

#### НА ЛЮДЯХ

Игровые автоматы — самое популярное явление ушедшего столетия. С них, собственно, видеоигры и начинались. Что удивительно, продолжения развития этих идей они удостоились только в Японии, где до сих пор сохранились аркадные залы с самыми гревными представителями этого семейства развлекательных машин. Существует, правда, одно печальное обстоятельство — рынок старых игровых автоматов становится неприбыльным, и их постепенно заменяют автоматы «пачинко». Поэтому, чтобы разыскать действительно уникальную машину, придется приложить несколько больше усилий, чем потребовалось одному из героев произведений Харуки Мураками.

Сейчас можно выделить три основных группы игровых автоматов (не считая «пачинко») — музыкальные, танцевальные и со световыми пистолетами, мечами, кулаками и т.д. Первые считаются самыми редкими и в то же время одними из самых угачных. Музыкального слуха от игрока не тре-



#### LIFELINE

Эксперименты с голосовым управлением в играх — не редкость. В коробке каждого второго тактического шутера можно найти гарнитуру и увесистую инструкцию к ней. Другое дело, что востребованной она оказывается только в мультиплеере, да и то не всегда. Проект Konami, названный по непонятным причинам Lifeline, избрал гарнитуру основным средством управления — просто из желания выделиться, потому как систему до конца отработать не удалось и на прилавках можно найти сырой и весьма нестабильный продукт. Эта игра целиком и полностью строилась на использовании голосовых команд, а потому, даже несмотря на обилие интересных идей, не добила признания. Ведь команды отдавать нужно четко, а подконтрольные герои должны быстро их расшифровывать. С последним наблюдались проблемы. Поэтому итоговая оценка не поднималась выше шести баллов.







буется, только минимальное чувство ритма и нормально функционирующая опорно-двигательная система. Дается большой автомат, множество самых разных барабанов, фрейт и прочих музыкальных инструментов. По экрану бегает так называемые «ритмы» — значки, в соответствии с которыми игрок должен лупить по барабанам.

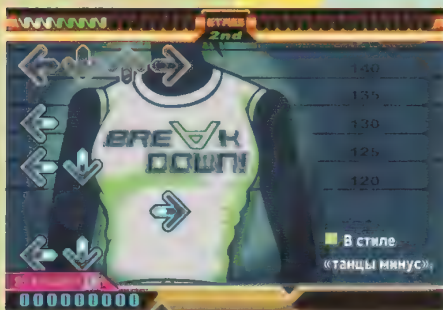
Лупить можно всем, чем только взбредет в голову, — благо барабаны почти настоящие. Японский игровой гигант Taito предлагает гелать это специальными палочками, но пойдут и собственные лапони.

В зависимости от выставленного игроком уровня сложности, успехов в прохождении и наличия горогостоящих монеток в кармане меняется темп происходящего. Современные и продвинутые японские школьники, студенты, салиримены и даже старики проводят у таких автоматов от двух до десяти часов. С увеличением темпа меняется воспроизводимая музыка, и в конечном итоге все превращается в хаотичный барабанный шум, не имеющий ничего общего с искусством. Зато — весело. Так весело, что очереди у таких автоматов нужно занимать заранее, с утра.

Найти подобные развлечения в США — сложно, в Европе — сложнее в десять раз, в России — невозможно. Представьте себе супружескую пару, кривляющуюся под непонятную музыку перед ящиком с картинками, да еще старающуюся при этом стучать по барабанам. Вообразите их радость от того, что они наконец-то выбились в призовую таблицу... Это, определенно, развлечение не для консервативно настроенных людей.

Зато в России получили широкое распространение так называемые «танцевальные аппараты». И если год назад слова Dance Dance Revolution и Para Para Paradise вызывали лишь улыбку и понимающие кивки, то сейчас достаточно зайти в крупный торговый центр, чтобы убедиться — такие автоматы существуют в природе. Кроме того, они пользуются огромным спросом. Сформировалось коммьюнити, люди ставят какие-то рекорды, пробуют себя в новых режимах, увеличивают сложность. С недавнего времени к этим увлечениям прибавился еще и корейский Pump It Up, тут же привлечший новую аудиторию к этому, казалось бы, аутсайдерскому делу — танцевать перед ящиком с картинками.

**С увеличением темпа меняется и музыка, и в итоге все превращается в хаотичный барабанный шум, не имеющий ничего общего с искусством. Зато — весело. Так весело, что очередь у автоматов нужно занимать заранее, с утра.**







При выпуске оригинальных японских проектов на Западе саундтрек обычно оставляют нетронутым — японские песни, японская музыка, японская атмосфера. Удивительно, но такие игры продаются лучше всего.



#### ХУДЕЙТЕ С НАМИ

Принцип игры в DDR от Para Para Paradise отличается не очень сильно (еще бы, за все в ответе Konami). В обоих грешных автоматах есть возможность играть как одному, так и в компании или против зруга. В случае с DDR игрок должен обратить внимание на стрелочки под ногами — это его контроллер. Выбрав уровень сложности (выше третьего — для новичка смерти подобно), необходимо нажимать на эти стрелочки ногами аккуратно в тот момент, когда того потребует машина. Стрелки бывают самые разные — растянутые (нужно жать, пока значок не исчезнет), двойные (нужно прыгать на обе стрелки сразу). В общем, стоять на месте и переминаться с ноги на ногу вам никто не позволит. Это — ритм-игра. Тут нужно танцевать. И кому какое дело, как вы будете выглядеть в глазах окружающих?

Para Para Paradise в плане игрового процесса несколько легче предшественника, но на освоение уйдет гораздо больше времени. Здесь нет стрелочек, только гатчики, фиксирующие ваши движения. Управление осуществляется движением рук. Задача игрока — двигаться под музыку, пересекая движения на экране. Выглядит сложно, а привыкнуть к тому, что все ваши движения в точности повторяет машина, — еще сложнее. Зато если все делать правильно, со стороны будет выглядеть как настоящий танец. Много лучше того, чему учат в соответствующих школах. К тому же, это считается отличным тренажером.

#### ДОМА ПРИ СВЕЧАХ

Начиная разговор о домашних версиях игр со странными и непонятными и чаще всего японскими интерфейсами, необходимо сразу отметить, что здесь у разработчиков полностью развязаны руки. Пространность их мышления и творческие порывы ограничиваются лишь компетентностью и опытом издателя. В нашем случае за издание и берутся именно опытные и компетентные — молодые дарования, чаще всего представляющие компанию в одном лице, находят приют под крылом уверенного в своем финансовом положении издателя.

Случается, что их творения признают. Они пользуются популярностью и завоевывают известность своим создателям независимо от того, как выглядят и насколько они играбельны. Хорошим примером тому может послужить Parappa the Rapper, одно из величайших творений господина Масая Мацууры, за которое тот был удостоен множества наград разной степени значимости. Что требовалось от игрока? Повторять движения, отображаемые на экране, используя кнопки геймпада. Просто, музыкально, увлекательно. Ну а что прихотилось вытворять с жойпадом на поздних стадиях игры, вообще не поддается описанию.

Факт успеха Parappa the Rapper уникален в истории индустрии. Да, это «игра не для всех», но люди ее ценили. Фактически это был один из символов ранней эпохи первой PlayStation. О проекте вы могли узнать на обратной стороне коробки первых изданий консоли, но поиграть —

#### DEKA VOICE

В 2003 году в SCEJ серьезно задумались над идеей голосового управления в играх, благо техническая начинка консоли это позволяла, а громкие заявления сторонних издателей придавали уверенности. Одной из первых ласточек выступила таинственная игра, так и не дошедшая до берегов Америки, — Deka Voice. Взяв на вооружение технологию cel-shading, позволившую существенно снизить нагрузку на систему и освободить место под собственно технические нужды новой схемы управления, Sony... прогадала. Не помогла даже «совместимость» с собакой-роботом AIBO (немногие потенциальные покупатели игры могли позволить купить себе робота за \$1500), которая обещала чудесным образом реагировать на происходящее на экране. Хотя идея с детективами была неплохая — местами сюжет можно было даже похвалить. Вот только играть — донельзя неудобно.





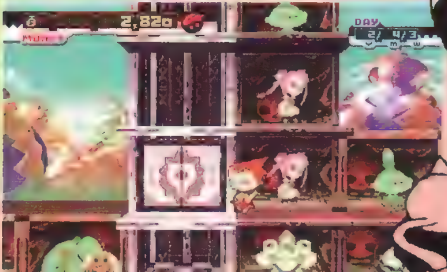
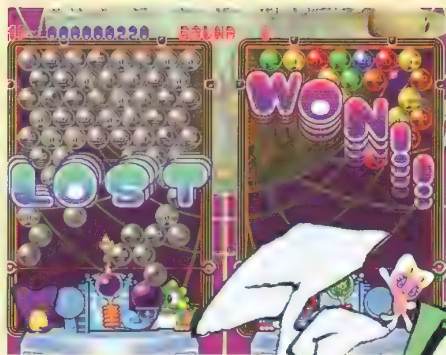
уже нет. Тираж, как и у большинства подобных игр, не позволял проникнуться широкой массой революционной идеей, положенной в основу Parappa the Rapper, что в условиях бурного развития индустрии отвлекло внимание игроков на более доступные проекты.

Речь, конечно же, идет о Bust-a-Groove (он же Bust-a-Move), практически полностью копировавшей идеи Parappa the Rapper. И хотя с первого взгляда утверждать это никто бы не стал, достаточно было нескольких минут игры, чтобы понять — это все та же rhythm-based видеоигра, которая, в отличие от других, не требовала какой-либо дополнительной аппаратуры и вполне обходилась одним лишь геймпадом. Благо интерфейс здесь хоть и был весь из себя непонятный и уникальный, в процессе игры совершенно терял свою навороченность и становился просто удобным.

## Случается, что экспериментальные проекты признают и они завоевывают известность своим создателям независимо от того, как выглядят и насколько играбельны.

Вообще говоря, японским интерфейсам, для того чтобы удивлять, вовсе не обязательно быть сложными. Достаточно вспомнить One Piece Mansion или Incredible Crisis, где управление было интуитивным, хотя обучающий режим и пытался разубедить в этом игроков. Помимо страноватого интерфейса оба проекта отличал еще и причудливый графический стиль, что вкупе с не самым традиционным игровым процессом порождало отторжение. И хотя музыкальное сопровождение здесь особой роли не играло (в Incredible Crisis, например, музыка не имела вообще никакого значения — побеждал тот, кто быстрее жмет на кнопки), проекты вполне могли выглядеть на порядок привлекательнее.

Впрочем, обоим произведениям непонятного искусства это сходило с рук. Особенно это



■ Странно — еще вчера здесь был рынок...



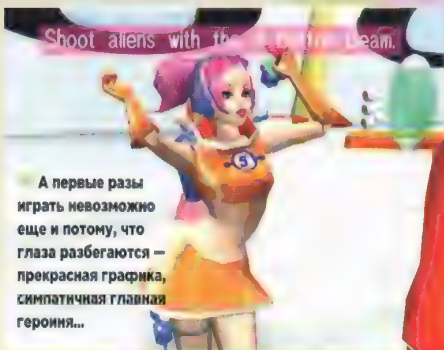
■ Тех, кто был особо боек, привязали к спинкам джек.

касается Incredible Crisis, снискавшего несколько большую популярность, чем куда менее безрассудный One Piece Mansion. Интерфейс Incredible Crisis казался примитивным, но давался только с сотой попытки. Тому способствовала сама концепция игры. Строители разломали стены ориса, и несчастному менеджеру приходится улетывать от огромного шара? Нажимаем на кнопки, чтобы несчастный менеджер передвигал ножками. Однако этого мало: нужно еще пить специальные напитки в бутылках, чтобы несчастный не потерял скорость и, не дай бог, не угодил под преследовавший его все это время шар. Зажав три с половиной клавиши только на бег, игрок был вынужден рассчитывать количество выпитых бутылочек и время от времени корректировать направление бегства орисного служащего. А ведь это — только один момент из игры, занимающий от силы минут пять. Дальше — больше. Были даже гонки от злого волка на сноуборде. И уж там, поверьте, «тремья с половиной» клавишами дело не ограничивалось.

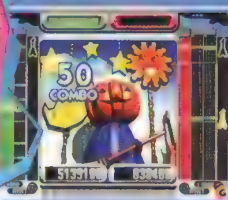


## КАНДИНСКИЙ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Возвращаясь к «музыкальной» теме, необходимо вспомнить два проекта, до сих пор считающихся легендами видеоигр, — музыкальный шутер Rez и танцевальный симулятор Space Channel 5. Последний, помимо всего прочего, запомнился присутствием в игре Майкла Джексона, который, естественно, танцевал! Потому что танцы в Space Channel 5 — ключ к победе. Разумеется, с обычным гжойпагом сложно было придумать что-нибудь более оригинальное, чем предложить нам повторять движения оппонента. Но и это занятие оказывалось настолько увлекательным, что оторваться от игры было просто невозможно. Доходило до того, что некоторые заучивали мелодии и повторяли их во сне. Если же вас не покорила Улала (что маловероятно), то вы обязательно окажетесь в плену никем не понятого, но всемирно известного Rez — творения Тецуи Миззугути про... экшен, полеты и музыку. О том, почему же игра осталась непонятной, красноречиво говорит хотя бы тот факт, что рабочим названием игры было K-Project. «K» — это от «Кандинский»...

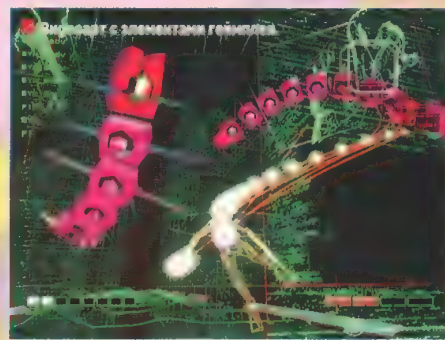


**Сверхоригинальный проект нужно продавать изо всех сил, всучивая покупателю в довесок к коробке с игрой еще и три рулона плакатов, футболку и мягкую игрушку. Иначе просто никак!**

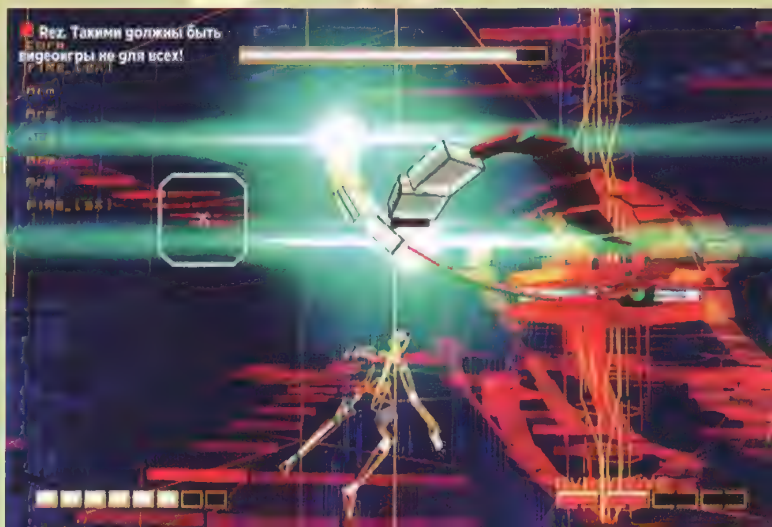


## GUITAR FREAKS

Колати очень любит эксперименты. Причем каждый ее эксперимент так или иначе связан с другим, более известным и, вероятнее всего, популярным проектом. Взять хотя бы Guitar Freaks, официально занесенную в серию Bemani (Beatmania) и насчитывающую порядка тринадцати игр. Принцип игры не нов — вам выдается миниатюрная гитара, по экрану «бегают» значки (как в DDR), руководствуясь которыми на этой гитаре и надо играть. Разброс композиций огромен, и он никогда не зависел от региона. Представлены многие известные мелодии разных жанров, от рока до японской поп-музыки. Сложность у Guitar Freaks, что характерно для серии, нестабильная — можно освоить азы и застопориться на знакомой и, казалось бы, простой, но чертовски непопугливой мелодии.

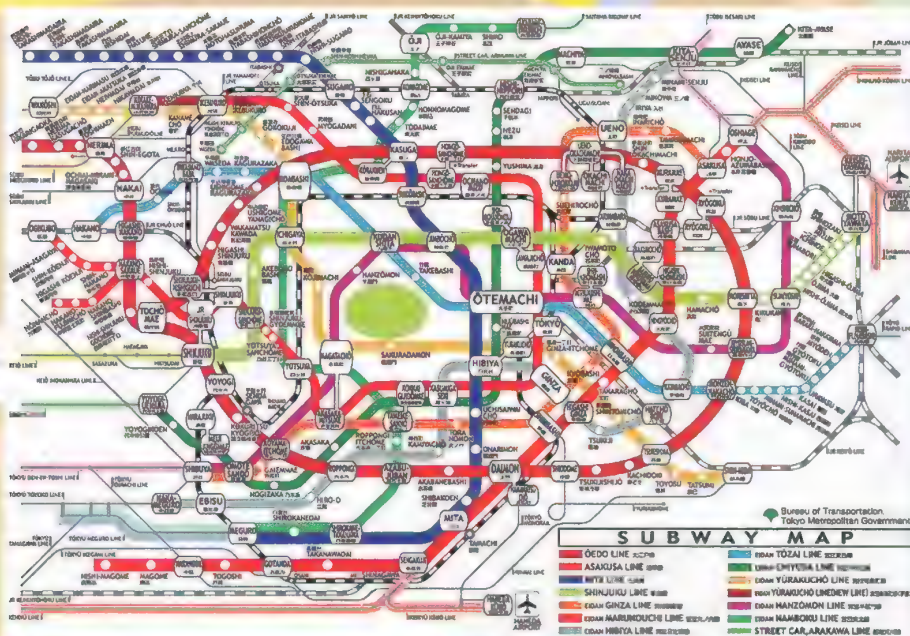


На фоне Space Channel 5 проект Rez выглядел довольно сдержанно. Korga и Миззугути спрашивали, что за игру он делает, он пожимал плечами и говорил: «Самую обычную игру. В нее надо играть, вы же понимаете». И в самом деле, в Rez была недурная сюжетная линия, главный герой, противники и даже конечная цель. На бумаге он даже значился как «шутер», определение которого, впрочем, сразу же становилось непонятным — «шутер», как гласил документ, был еще и «музыкальным». При всем при этом выглядел он как симулятор серфинга в гиперпространстве под безумную электронную музыку. Интерактивную! Хотя технически игра представляла собой «шутер на рельсах», управление было далеко не простым, но и интерес проект вызывал немалый — главным образом, за счет оригинального интерфейса, благодаря которому музыка и обретала пресловутую интерактивность. Она менялась прямо на глазах (если так можно сказать о музыке...) в зависимости от того, как мы проходили уровень и что конкретно делали в данный момент.





На этом эксперименты с гитарой не закончились, и совсем недавно игрокам представили полноценный симулятор — Guitar Hero. Что это? Это большая коробка, в которую помимо танцевального автомата уместился бы еще и коврик с полотенцем. Но, к сожалению, содержание этой коробки несколько иное — там лежит гитара. Разумеется, не настоящая, но совместимая с PS2. Она нужна для того, чтобы играть в Guitar Hero — следите за мыслью — на гитаре. То есть благодаря незамысловатому игровому процессу, отчасти напоминающему Dance Dance Revolution, возможность играть с помощью геймпада сохраняется, но губит все восприятие и удовольствие. Это уже не игра в Onimusha 3 с чужо-контроллером в виде самурайского меча, тут все куда серьезнее. Пускай пластиковая гитара мало напоминает реальный прототип, зато в руках держится уверенно и картинку дополняет очень неплохо.



Но все это — утомашные развлечения, прекрасно подходящие и для европейцев. Чтобы оценить всю силу влияния PS2 в Японии, требуется привести несколько бытовых примеров. Внимательно изучите прилагаемую к статье карту японского метрополитена — будоражит фантазию? С автобусами в Японии дело не лучше. И чтобы хоть как-то исправить положение, существует очень простая и в то же время страшная игра — Tokyo Bus Guide. Сразу забудьте про суровые лица наших водителей автобусов. На какое-то время представьте, что вы занимаете их место. В автопарке вас просят выбрать автобус приятной вам раскраски и с подходящими характеристиками. Выбрать маршрут для этого автобуса и согласовать его, скажем, с милыми зелеными существами, симболизирующими, допустим, чистоту и искренность ваших помыслов. Определившись с формальностями, вас отве-

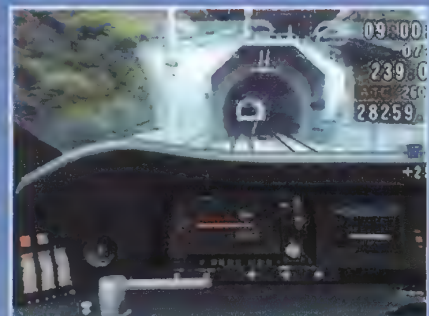
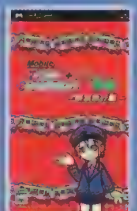
Что еще интереснее — на этом список игр с гиковыми интерфейсами не заканчивается. За рамками сегодняшней дискуссии остались симуляторы музыкальных композиторов, рыболовов и машинистов поездов. Япония настолько богата оригинальными задумками, что описать их все в рамках одного материала просто невозможно. Однако многие из этих игр, как показывает практика, все же проникают на наш рынок. Главное — ловить моменты и не пропускать по-настоящему стоящие проекты.

[illegible]

PlayStation 2

つばめ  
MEIKO

Train Simulator

[illegible][illegible][illegible]



# А ВЫ ЛЮБИТЕ ЭТОГО ЧУВЕБОПА?

ПРИДЕТСЯ ЕЩЕ ПОТЕРПЕТЬ!



**Критикуемый геймерами, бойкотируемый издателями игр и презираемый коллегами из Голливуда, Уве Болл продолжает экранизировать видеоигры.**

Экранизации видеоигр становятся до такой степени популярными, что немецкий кинорежиссер Уве Болл даже решил специализироваться на них. У него в активе три снятых фильма и три проекта. С натяжкой, но можно констатировать, что постепенно его фильмы становятся лучше. Первый — House of the Dead — был просто ужасным, второй — Alone in the Dark — чуть лучше. Третье творение, с сексуальной и кровавой главной героиней из BloodRayne, можно считать более-менее приемлемым кино, особенно благодаря неплохому актерскому составу: Бен Кингсли, Майкл Мэдсен, Мишель Рорригес, Кристанна Локен, Уго Кир... Однако фильм все же разочаровывает по многим аспектам и его качество значительно ниже среднего. Настоящим тестом, вне всякого сомнения, станет следующий проект, который называется In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale, что, к сожалению, не ассоциируется с чем-то захватывающим и не обещает суперхаризматичных героев. С другой стороны, первые рекламные ролики производят приятное впечатление, и особенно радует, что в этом фильме участвуют Джейсон Стэтхэм («Перевозчик»), Джон Рис-Дэвис, Рэй Лиотта, Лили Собески, Берт Рейнольдс, Кристанна Локен... Вроде бы актерский состав приличный. Что ж, будем надеяться на лучшее! В ожидании выхода на экраны этого фильма почему бы не побеседовать с самим господином Боллом, пусть он расскажет про свои работы и, возможно, вселит в нас надежду на нечто кинематографически-вменяемое в будущем.

**«Я не откажусь от экранизаций видеоигр!»**

## Интервью с Уве Боллом

Сергей Лазарев

**Каким был ваш первый опыт экранизации игры?**

Первый проект, пришедший мне на ум, был House of the Dead. Я огромный поклонник фильмов про зомби, и мне хотелось работать в этом жанре.

**Что больше всего влияет на ваше решение снимать фильм? Какой-то персонаж, сценарий или сам дух видеоигры?**

Я решаю снимать фильм, если главный герой игры мне кажется оригинальным или необычным и привлекает к себе внимание.

**Какие игры вы считаете достойными экранизации?**

Если бы у меня было время, я бы занялся Hitman, Warcraft, Postal, Silent Hill и The Suffering.

**Если несколькими словами охарактеризовать ваши фильмы, какие они?**

House of the Dead — фильм на любителя, в нем море кровищи и клевого экшена (XS: ну уж нет, скажем откровенно — это полное дерьмо). В Alone in the Dark женский актерский состав не слишком примечателен, но Кристанна Слейтер, цифровые спецэффекты и экшен — просто супер (XS: что означает: фильм — чуть меньшее дерьмо, чем предыдущий, но исполнительница главной женской роли почти запорола его!). BloodRayne — более зрелищный и еще более кровавый. В нем снялась

целая толпа прекрасных актеров. Возможно, нам надо было немного больше времени уделить персонажам и их характерам (XS: фильм, действительно, не так уж и плох, в нем очень много насилия...). Dungeon Siege — это эпическая драма немислимых размеров. Об этом фильме я ни капли не жалею (XS: поверим на слово господину Боллу. Его режиссерский прогресс налицо...).

**Какую самую большую ошибку вы совершили в этих фильмах?**

Не закончил сценарий House of the Dead до начала съемок!

**Но а какую игру вы все же больше всего хотите «снять» в кино?**

Hitman! Я бы очень хотел снять фильм в стиле Бессонна, как его «Леон». Герой Hitman такой же крутой...

**Каков бюджет ваших фильмов?**

BloodRayne обошелся в сумму чуть более 20 миллионов долларов, а In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale budget стоит около 60 миллионов. В нем больше костюмов, престижных актеров, цифровых спецэффектов, декораций... Самое сложное, помимо того, что надо уложиться в бюджет, это обеспечить видеопрокат картины на ши-



СОБИРАЮСЬ ПРЕДЛОЖИТЬ ИГРОДЕЛАМ СВОИ СЦЕНАРИИ. ПУСТЬ РАБОТАЮТ, А Я ПОТОМ КЛЁВОЕ КИНЦО ЗАБАБАХАЮ!





СНИМАТЬСЯ  
ЛУЧШЕ, ЧЕМ НЕ СНИМАТЬСЯ.  
ПОЭТОМУ НА БЕЗРЫБЬЕ  
И БОЛЛ – РЫБА!



## Не боги горшки обжигают



### Dead or Alive (август 2006)

Трейлер, гуляющий в инете, обещает совершенно отвязный беспредел, чистый fun, некий микс «Ангелов Чарли» и Mortal Kombat!



### Halo (2007?)

Это было самым громким анонсом Microsoft в прошлом году, продюсер – Питер Джексон, (Кинг-Конг – слышали о таком?...). А спецэффектами займется студия WETA! Конечно, идея Halo не самая оригинальная в мире, но фильм в стиле «Возвращение чужого» всегда доставляет радость.



### Hitman (2007?)

Ходили серьезные слухи о съемках фильма, основанного на известной Agent 47 от Eidos. На главную роль прочили самого Вина Дизеля. Но с прошлого лета ничего нового не слышно!



### House of the Dead 2

Продолжение снял не Уве Болл, но точно такой же «франт», как и он. История продолжается с того самого момента, которым закончился первый фильм... Уже на DVD!



### Resident Evil: Extinction (2007?)

В этой, уже третьей части с нами снова Мила Йовович (что-то она заклипала на ролях сверхчеловека, как в «Ультрафиолете»).



### Silent Hill

На сегодняшний день самая удачная экранизация игры с уже признанным режиссером-мастером!



### Tomb Raider 3

Хоть переговоры между SCI/Eidos и Paramount еще не закончены, мы не сомневаемся, что получим продолжение истории, где Анджелина Джоли опять воплотит мисс Крофт, хоть за эту роль и борются другие претендентки!



### The Wheelman (2007?)

После «Хроник Риддика» Вин Дизель, обожающий видеоигры, создал студию, разрабатывающую игры, чтобы одновременно с фильмом создать и игру (или несколько игр?), которую выпустит Midway.

роком экране и на видеонаосителях в максимальном количестве разных стран.

Почему вы выбрали для BloodRayne XVII век, а не современность, как во второй части игры?

Мне не хотелось снимать нечто подобное Blade или Underworld. Я предпочел вернуться к истокам BloodRayne. Обожаю главную героиню. В отличие от других порождений тьмы, она дерется обычным оружием – двумя мечами, и клево, что ей нужна не только кровь, но и секс, чтобы становиться сильнее!

Dungeon Siege – непростая для экранизации игра. Как вы преодолели все трудности, связанные с этим?

Мы очень хорошо изучили игры серии, их сценарии и старались удержаться от того, чтобы создать в фильме реальность столь эпического размаха. И все же только сценарий фильма занял более 300 страниц. Это драматическая история про одного фермера, который потерял семью и собирается изменить мир в своем стремлении отомстить. Вопреки слухам бюджет снят только один фильм, зато очень внушительный... но один! А его DVD-версия будет очень длинной...

Ваш новый оригинальный фильм будет называться Seed... Что дальше?

Публика любит фильмы с насилием, такие как «Пила» или «Хостел». В фильме Seed я хочу показать ей еще более сумрачные зоны человечества. А после этого займусь двумя новыми проектами – Postal и Far Cry. Я не откажусь от экранизаций видеоигр.

Кстати, что касается Postal, ведь в игре нет ни героя, ни сценария. Как же можно снять фильм по этой игре?

Мне ничего не остается, как самому написать сценарий, и я не сомневаюсь, что это будет мой лучший фильм! Герой нашего Postal живет в прогнившем мире. Усама Бен Ладан собирается испытывать некое оружие в центре Аризоны, и это только начало!



## Летопись увеселения

- 1999-2000: Исполнительный продюсер и режиссер фильма Sanctimony.
- 2001: Исполнительный продюсер и режиссер фильмов Blackwoods и The Heart of America.
- 2002: Исполнительный продюсер и режиссер фильма House of the Dead.
- 2003: Исполнительный продюсер и режиссер фильма Alone in the Dark.
- 2004: Исполнительный продюсер и режиссер фильма BloodRayne.
- 2005: Исполнительный продюсер и режиссер фильма Dungeon Siege.
- 2006: Сценарист, продюсер и режиссер фильмов Seed и Postal.
- 2007: Исполнительный продюсер и режиссер фильма Far Cry.

Если хотите поддержать гиюшу Уве в его тяжелых трудах на ниве экранизации игр, зайдите на сайты [www.bolifans.com](http://www.bolifans.com) и [www.petitiononline.com](http://www.petitiononline.com)



# Silent Hill

Никита Смирнов

## Как Феникс из пепла...

**Н**ачало фильма — умелый ремикс трех частей игры. Девочка Шерон (производное Шерил, героини первой игры) страдает редкой формой лунатизма. В ее видениях неизменно фигурирует городок Сайлент Хилл. Ее мама Роуз решает отвезти туда дочку, уповав на возможное исцеление. Она и не подозревает, какие чудовищные тайны хранит Сайлент Хилл. По дороге туда Роуз попадает в аварию. Дочь пропадает, а тревога, буквально пронизывающая туманную пелену савана над горо-

дом-призраком, погружает Роуз в мир кошмаров...

Удивительно, но солидный бюджет Silent Hill в \$50 миллионов (конечно, не сравнить с «Ларой Крофт», но ведь Анджелина Джоли того стоит) честно ушел на создание фильма. Декорации города не только идентичны игровым, они абсолютно натуральны: в их реальность веришь. Операторскими ухищрениями Гансу удалось воссоздать ощущение замкнутого пространства на экране. Методы нагнетания страха у него куда более изощренны, нежели пря-

молинейная игра в «угадай, когда тварь выскочит из-за спины главного героя» у других 95% киноделов. Ложкой дегтя, привкус которой начинаешь чувствовать на выходе из зала, является только сценарий Эвери, в котором нарушаются догматы игры, а также отсутствие в саундтреке от непревзойденного Акиры Ямаоки оригинальных композиций. Но об этом не вспоминаешь, когда рука «пирамидоголового» сорвет кожу с беспомощно висящей на крюке, еще живой прихожанки церкви Сайлент Хилла...







ОТ СУДЬБЫ НЕ УИДЕШЬ: ДВЕ КРАСОТКИ.  
НАШИ УБЕЖИЩЕ В КРАМЕ.  
НО ОБРАТНО ВЫШЛА ТОЛЬКО ОДНА.



НЕ СПРАШИВАЙ  
ГДЕ ЭТО – САЙЛЕНТ ХИЛЛ.  
САЙЛЕНТ ХИЛЛ У ТЕБЯ  
ПОД НОСОМ!

Создавать фильм по видео-игре – дело неблагодарное, и занимаются им обыкновенно не самые благородные режиссеры. За примером далеко ходить не надо – хотя бы на предыдущий разворот к маэстро Боллу. Единственный режиссер, освоивший создание более или менее прибыльных low-budget экранизаций, – ставший известным благодаря «Смертельной Битве» и «Обители Зла» Пол Андерсон, человек незаурядного ума (интервью с ним читайте в одном из ближайших номеров XS Magazine). Впрочем, и эти «шедевры» имели крайне мало общего с эстетикой первоисточников. Голливудские продюсеры не слишком-то считаются с геймерами, и при экранизации игр весь шарм последних сходит на нет.

Создать киноверсию Silent Hill тем более, казалось бы, невозможно. Переносить саспенс игры на киноэкран бессмысленно: пропадает интерактивность,

чувство пространства и клаустрофобия. А если не перенесешь, то армия бесчисленных фанатов игры может устроить ужас, который не снился и режиссеру «Хостела». Кристоф Ганс тем более сумасшедший. У него самого загорелась бестра в известном месте, и пришлось уже уговаривать боссов Konami доверить ему постановку. А потом еще убеждать продюсеров короткометражками «на тему». Написание сценария он доверил некогда другу и коллаборационисту самого Тарантино, вечному неудачнику Роджеру Эвери. Тот особого фанатизма по поводу игры не испытывал, видимо, ожидая очередного провала. Сложно сказать, кто из его друзей отважился исполнить роль скособоченного монстра и как могла бы выглядеть традиционная расправа палкой с гвоздем. Ясно одно: Silent Hill Кристофа Ганса – впечатляющий хоррор и лучшая на сегодняшний день экранизация игры.

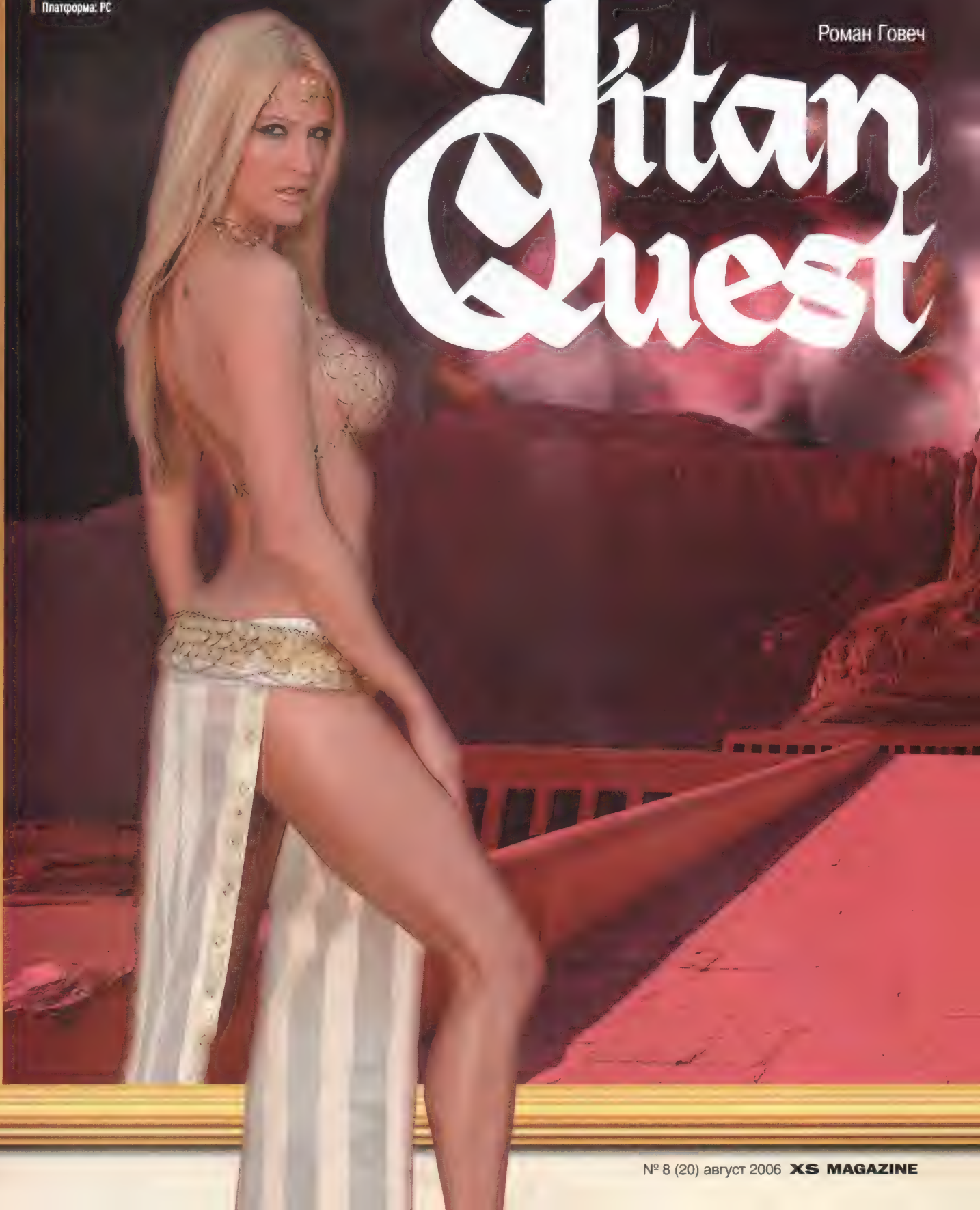




Titan Quest  
Жанр: hack'n'slash  
Разработчик: Iron Lore  
Издатель: THQ  
Платформа: PC

Роман Говеч

# Titan Quest





# Реинкарнация Diablo!

Несмотря на очевидную популярность жанра, только сейчас у Diablo появляется достойный конкурент. Давно пора, а то у геймеров, пристрастившихся к уничтожению бесчисленных монстров с помощью левой кнопки мышки, уже началась ломка. Titan Quest поможет вам!







В ХАРЧЕВНЕ  
ОКАЗАЛОСЬ  
НЕБЕЗОПАСНО —  
ВЗБУНТОВАЛАСЬ  
ДИЧЬ,  
ПРИГОТОВЛЕННАЯ  
ПОД РАЗДЕЛКУ.

**Е**сли вас зовут Брайаном Саливаном и вы являетесь одним из создателей грандиозно-монструозной и почти суперхитовой Age of Empires, у вас скорее всего должна появиться мысль, что издатели всего мира готовы перегрызть друг другу горло, лишь бы только получить возможность воплотить ваши творческие идеи. Не важно, что это будет за игра, пусть даже самая невероятная. «Симулятор кильки в томате? Ну конечно, мистер Саливан, великолепная задумка! Схватитесь за мое место. Что вы хотите? Виски, скотч, мою секретаршу?» Какими же наивными все-таки могут быть люди! После ухода из Ensemble Studios Брайан Саливан понял, что далеко не все

жаждут инвестировать в его идеи: «Что-то типа Diablo? Ну вы и чудак, Брайан! Ведь Blizzard только что продала тиражом в 3 миллиона экземпляров нечто подобное, еще одну такую же никто не будет покупать! Может, сделаете нам что-то оригинальное? Кстати, а у Age of Despotism будет продолжение?» Другими словами, брателло Брайан напрасно тратил свои силы, уговаривая издателей помочь ему создать игру его мечты. Поэтому он и был вынужден ваять Titan Quest на свои собственные деньги. Да-да, на все, что у него осталось от кучи денжиш, которые он получил за свою предыдущую работу

(а теперь помножьте количество проданных коробок с Age of Empires на 50 евро, разделите на 10 и вы узнаете размер этой «небольшой» компенсации!). Шесть лет работы и чудесная встреча с добрыми фрейями из THQ — и вот перед нами Titan Quest. На знакомство с этой игрой американский издатель пригласил нас в великолепные Афины, где мы и имели счастье открыть ее для себя в промежутках между стаканчи-


ком «Узо» (местный анисовый ликер) и прекрасными амазонками в очень легких тогах, готовых удовлетворить малейшее желание приглашенных журналистов (мы не станем вам рассказывать о вечеринке в портовом стриптиз-баре, а то вы обзавидуетесь!).

## Брайан Саливан и его исторические герои

Обычно такие великолепные презентации (ох, не забыть нам симпатичную малышку в розовом купальнике, но не будем отвлекаться...) не предвещают ничего хорошего. Зачастую игры, удостоенные пышных презентаций, оказываются чудовищно бездарными. Всего-то надо удовлетворить писак в надежде, что они будут глазеть на сиськи, а не на экран, где показывают демоверсию игры. На этот раз нас ждал божественный сюрприз: Titan Quest не произведет революцию (впрочем, она на это никогда и не претендовала), но, безусловно, это лучшая игра в жанре hack'n'slash со времен — ну да, со времен Diablo, не в обиду будет сказано Micromou с ее Dungeon Siege. Как и в большинстве игр этого жанра, сценарий довольно условен. Одетый в короткую тогу и вооруженный своими маленькими кулачками, начинающий герой должен будет защищать рыбацкую деревню, которую неотступно третируют злые сатиры, а потом отнести тревожное послание генералу Леонигасу... Вот в этом-то и заключается особенность Titan Quest: игра воплощает в себе страсть к истории, которую Брайан Саливан всегда разделял со своими приятелями из Ensemble Studios. Вместо того чтобы быть каким-нибудь варваром из ниоткуда а-ля толкиеновские персонажи, наш герой (или героиня, это кто как выберет) — грек, что даст ему возможность не только встретить на своем пути многих исторических персонажей (Леонигас, Сократ, Ахилл...), но и сразиться с большим количеством чудовищ, сошедших со страниц греческих легенд, — сатирами, гидрами, гарпиями, циклопами и даже несколькими богами. Путешествие героя будет долгим. Чтобы решить поставленные задачи (в общих чертах: помешать произойти концу света и отшлепать демонические ягодицы), он уедет из Греции с ее пляжами, эфебами и покинутыми женщинами. Наш друг отправится на «ознакомительную экскурсию» в Египет и Вавилон (где, кстати, не особо разгуляешься).







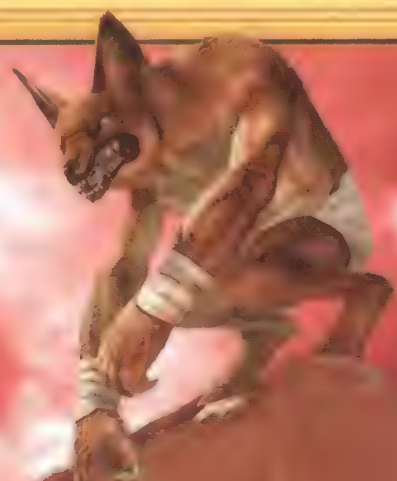
ЧТО-ТО ТИПА  
DIABLO? НУ ВЫ И ЧУДАК!  
BLIZZARD ТОЛЬКО ЧТО ПРОДАЛА  
ТИРАЖОМ В 3 МИЛЛИОНА НЕЧТО  
ПОДОБНОЕ! ЕЩЕ ОДНУ ТАКУЮ ЖЕ  
ИГРУ НИКТО НЕ БУДЕТ  
ПОКУПАТЬ!!!

“Мумия? Клеопатра!”





В РИМСКОМ ТЕРМАХ  
ПОРОИ СТАНОВИТСЯ ДАЖЕ  
СТРИЖКОМ ЖАРКО!



ВЫ СЧИТАЕТЕ  
СЕБЯ ЛУЧШЕ ТУПОГО  
ВОИНА, ОРУЖИЕ КОТОРОГО  
ПРИЧИНЯЕТ ВРАГАМ  
КОЛОТО-РЕЗАННЫЕ РАНЫ?  
ВЫ УВЕРЕНЫ?







Трофеи после битвы со скелетами будет немного. Но задохнуть они могут конкретно.

«Талант» в Titan Quest называется «мастерством». Существует 8 категорий мастерства в следующих областях: Бой, Защита, Территория, Охота, Природа, Вор, Ум и Шторм. Любое мастерство включает дерево с 20 талантами, и можно выбрать два вида мастерства для одного персонажа одновременно. Посчитали? Да, на ваш выбор 40 специализаций для каждого персонажа. Поэтому вряд ли ваш герой будет таким же, как и у вашего соседа. Можно создавать новые классы, такие как вор/аккуратист или друид/некроант!

## Скромность — это добродетель?

Графически Titan Quest красива, но не более... Она не тычет вам в глаза своими световыми эффектами и текстурой, как это делает Oblivion. Безусловно, она сделана в 3D, но 3D настолько изящно, что нам кажется, что мы находимся в 2D, и это тоже как бы ссылка к ее предку (Diablo, вы уже забыли?). И все же преимущества 3D не оставлены за бортом: есть zoom, которым вы управляете по своему желанию. Неожиданностью стало отсутствие редактора создания персонажа, есть только выбор между женщиной и мужчиной. По мнению Брайана и его команды, это позволяет геймеру погрузиться в игру, как только она будет запущена, не тратя кучу времени на выбор лица, класса и других подобных примочек. Однако не думайте, что вам придется провести следующие 40 часов (такова заявленная продолжительность игры, при тщательном про-

хождении всех уровней), управляя таким же персонажем, как и у всех других покупателей игры. Сделав абсолютно классическим интерфейс игры, Брайан со товарищи дали себе волю на уровне дерева талантов. Blizzard? Ничтожество! Даже соединив встык все деревья талантов семи классов из World of Warcraft (итого 21, га?), мы не приблизимся к числу таковых в Titan Quest. Вы хотите сделать тупого воина, оружие которого причиняет врагам колото-резаные раны? Пожалуйста! Мага войны, специализирующегося на огне? Пожалуйста! Странствующего рыцаря, который угрожает всем, даже если его ни о чем не просят? Бледную некроантку, одетую в готическом стиле? Пожалуйста! Все предусмотрено! Нам не захотели рассказать, сколько game designers они подтолкнули к самоубийству в процессе создания такого множества вариантов,

но ясен пень, оно того стоило. И ура: все «templates» оказываются жизнеспособными в любых испытаниях, здесь не повторился хорошо известный кошмар: провести 15 часов за созданием персонажа, специализирующегося на льде, и попасть на противника, которого можно сразить только огнем! И то, что враги не заставляют себя ждать, а появляются один за другим (нет здесь ни затопленных бескрайних просторов, ни огромных пустых пляжей); что снадобья, излечивающие раны и придающие сверхъестественной силы, доставляются вам регулярно; что на протяжении всех приключений не встретился ни один этап «Fedex» (типа «найди мне рыбного волка с 62 с половиной лапами и быстро возвращайся»), позволяет нам заявить: это хит лета! Единственный неприятный момент — египетская часть полностью срисована с Diablo II.

## “Blizzard? Ну что же смбо!”







# Heroes

Бонарт

## Генералы сказочных башен

Проведите небольшой опыт. Вернитесь на минуту в прошлое и скажите другу американцу, что Россия — родина слонов. Тот вежливо согласится и добавит, что Kreed его восхитил. Время жуткое, но недавнее. Словоосочетание «русский разработчик» звучало как анекдот. Все равно как разработчик африканский. А вслух мечтать о том, что наша студия займется созданием HoMM V, могли только отчаянные фанаты да эпилептики в шестом поколении. Но история улыбнулась, Ктулху заворочался, а 3DO начала продавать семейное серебро. Главное сокровище досталось Ubisoft, и — вуаля! — невозможное стало возможным. «Nival делает Героев!» Точнее, уже сделал.

Иначе и быть не могло: выросшая в условиях русского «шоу-бизнеса», студия объединила в себе талант, добросовестность и умение делать прекрасную кашу из топора (последнее — неизбежный талант любого нашего разработчика, иначе не выживешь). А главное — портфолио Nival'a ломилось от европейских проектов, получивших награды даже за океаном. Среди них не последнее место занимали «Демииурги» — игра с мозгами, тяжелая, практически вровень с «карточными» аналогами, имевшая при этом третий размер груди и превосходные спецэффекты. Наконец, делившая стулья с такими гигантами, как Disciples и HoMM. Ubisoft посмотрела на «Демииургов», сочла, что-то на калькуляторе и дала зеленый свет.

Конечно, сегодня прелести «Демииургов» выглядят просто. В сравнении с HoMM V — победячки просто. Мы не знаем, каким человеком надо быть, чтобы сидеть бобылем и читать эту рецензию. Либо вы крепкий зануда, либо не покупаете HoMM V по религиозным моти-

### КНИГА ВЫМЫШЛЕННЫХ СУЩЕСТВ

Сюжет истории идет своим ходом на конкурс «Миротворец» (Москва, 2004). Ubisoft (Монпелье, Франция) и Nival (Москва) в рамках сотрудничества Disciples, Inferno и Metropolis. На конкурс, после которого появились первые два издания, поступил конкурс и который не все монстры переживали. Многие существа нам стали известны, но есть и новые. Например, Асблему описываются следующие големы и их разновидности: «Дисциплины» — красавцы и ослепительные воины. Големы монстров не злятся. Каждый голем имеет свои качества, свои способности, свои таланты, свои таланты и т.д. Вспомните, как големы в HoMM V выглядят.



# of Might and Magic V



В этом замке хочется  
провести тысячу и одну ночь.  
И еще одну.



**В качестве иконы выбрана третья серия. Простая, но не примитивная; полнокровная, но без «декаданса».**

вам. Бегите! Бегите и покупайте эту красоту сейчас же; стройте рыцарский замок со всеми радостями и, приняв позу короля, наслаждайтесь. Дитя фэнтези, романского стиля и бог знает чего, она достойна ваших глаз. Вы видели ее красоты? Ее мрачный Necropolis? А волшебную Academy, дочь Кадата и восточных сказок? Все они, что называется, как на подбор.

Налюбовавшись высокими башнями Haven, мы спускаемся с небес на землю. Точнее, на высоту птичьего полета — именно с такой дистанции мы будем наблюдать грешные дела в стратегическом режиме. Переход серии в трехмерную графику — неоднородная штука, тем более для воюющей HoMM с ее большими картами и ювелирным визуальным рядом. Nival'у пришлось кое-чем пожертвовать. Как в «Демигригах», камера занимает пресловутую «птичью» высоту, а карты серьезно уменьшились. Многодневные битвы и монгольские нашествия остались в прошлом: «одна раса — один замок» — таков новый железный закон.

Впрочем, не надо обижаться на ограничения. Их ценой ниваловцы создали настоящую конфетку, а в боевом режиме зажгли так, что позавидует любой фейерверк. Зажгли в буквальном смысле. Каждая анимация бурлит и искрится, словно буржуйский блокбастер: демоны изрыгают пламя, эльфы фонтанируют волшебным дождем, в ночи угадают неоновые «проклятия» и «благословения»... Мы тяжело молчим. Мы не знаем, каким скрипучим, потерянным для жизни ретроградом надо быть, чтобы отвернуться от такого великолепия.

И самый опасный момент. Вложив столько работы в дизайн и визуальную сладость, Nival вернулся к классическому игровому процессу. Да-да, сомнительные пугавки четвертой части канули в Лету. В качестве иконы была выбрана третья серия. Простая, но не примитивная; полнокровная, но без «декаданса». Герой по-прежнему участвует в битве, только уже не на правах Супермэна. Система «скиллов», «способностей» и прочих талантов серьезно разрос-

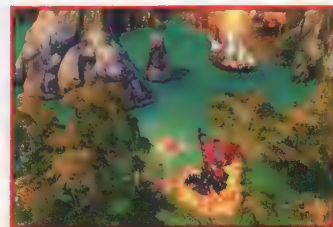
лась, удовлетворяя даже порочных эстетов. Этих способностей ну очень много: у отдельных рас, героев, юнитов, обладателей артефактов, чуть ли не у каждого пня. Поэтому, когда дело доходит до сражений, в бой выступают десятки таких «модификаторов» и в чью сторону окажется вся арифметика — большой вопрос.

Наконец, гвоздь программы, вбитый в гроб будущих, простите, конкурентов, — собственно сражения. Здесь можно долго разглагольствовать, но понять гений и простоту новой механики можно, только увидев это воочию. В действии обещанная система «инициативы» — чем ее больше, тем чаще юнит бьет в талло. И, конечно же, все это сбалансировано по старой как мир схеме: камень-ножницы-бумага.

Вы обязательно купите Heroes V. Вы не сможете устоять перед этим влекущим сочетанием изысканной красоты и тончайшей игровой механики.



**8.5**



**ИГРА ДЛЯ ДВОИХ  
И ПРОГУЛКИ ВСПЕЛЮ**

Из старых романов для заслуженного особого внимания. Пышный, «дурной», записанный на «Демидуров». Название не имеет ничего общего с реальностью, но звучит красиво и интересно. Из серии «Игра для двоих и прогулки вспелю». Все это в большом объеме, красивое и удобное. Для тех, кто не любит читать, но хочет быть в курсе событий. Это особый «персональный» роман. Все это в большом объеме, красивое и удобное. Для тех, кто не любит читать, но хочет быть в курсе событий. Это особый «персональный» роман. Все это в большом объеме, красивое и удобное. Для тех, кто не любит читать, но хочет быть в курсе событий. Это особый «персональный» роман.



# Rise of Nations: Rise of Legends

Егор Просвирнин

Ренессанс



Я мало играю в игры. Не потому, что не хватает времени, а потому, что игры отвратительны. Про половину всех проектов этого года все понятно еще по скриншотам... В еще треть релизов достаточно поиграть 10 минут, чтобы заработать мигрень, геморрой и паршивое настроение. Остается совсем мало, ничтожно мало Игр. Крошечные глупенькие проценты настоящего Удовольствия, про которые мы изо всех сил кричим с этих чудесных глянцево-страниц. Так вот.



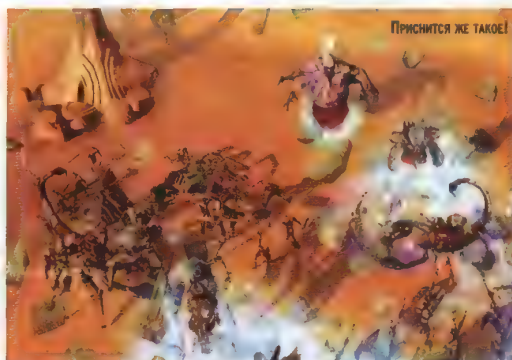
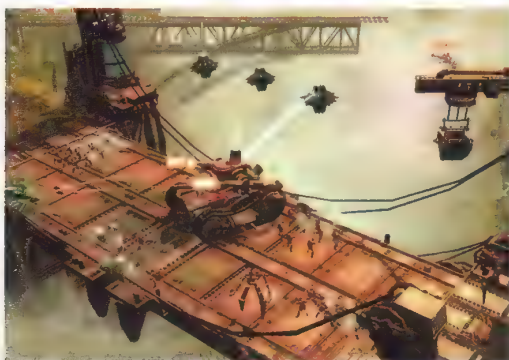
Rise of Nations: Rise of Legends я прошел до конца. Три раза подряд.

Первый раз я сделал это из-за Истории. Страдания юного Джакомо, итальянца, изобретателя и мужчины с воооот таким механическим костюмом, сочатся первоклассным драматизмом. Преследование Дожа, злого толстого дядьки с усами русско-царского генерала, доводят Джакомо до восточно-ваххабитских пустынь, а затем и вовсе до джунглей ацтеков. Где мы, значит (спойлер-спойлер-спойлер,





Разрушительная сила от снаряда, выпущенного из такой гавищи, сопоставима с ударом неслыханного диаметра в километр.



закреть глазки!), вступаем в таябу с самыми настоящими богами и инопланетянами. Полагающиеся истории резкие повороты, неожиданные развязки и сюжетные ролики в комплект поставки входят. И знаете, когда Джакомо в третьей кампании говорит, что, дескать, ацтекским богам лучше и вправду оказаться богами, а то мы тут серьезно разозлились, это производит впечатление. Что, собственно, от игрового сценария и требуется.

Во второй раз я прошел игру, чтобы насладиться пропущенными заданиями. Видите ли, в Rise of Legends имеется глобальная карта, где вы выбираете, куда идти войною дальше. И даже в первой кампании подходы к Дожу прикрывают двое его привхостней. Кого из них резать кинжалом в горло, решаете вы. Можно левого, можно правого, можно обоих. За каждую оттяпанную у плочинной влады территории полагаются бонусы, плюсы, доходы. То есть нуднявый скупердяй, печально захватив все земли, подойдет к финальной схватке обещанный подарками як новогодняя елка, в то время как лихо махновец пронесется сквозь всю игру, выплывив едва ли половину заданий. Такая

## Лидеров в Rise of Legends целый сонм, пантеон, иконостас. И каждый со своими заклинаниями-способностями.

свобода выбора не может не радовать.

Наконец, в последний раз осилил я игру, чтобы испытать на вкус иные сочетания героев и солдат. Лидеров в Rise of Legends целый сонм, пантеон, иконостас. И каждый со своими заклинаниями-способностями, и каждого надо апгрейдить за специальные очки, и каждым надо ювелирно управлять. То же и с войсками — пожадничав с апгрейдами, вы не увидите самые зверские юниты, обойдя все кузницы да некованым возвратясь. Впрочем, постижение тайн управления войсками трех наций даже и без суперюнитов доводит до приятного истощения. Мертвенные инопланетяне-ацтеки-куотли — это, значит, протоссы. Дорогие, малочисленные, полностью раскрывающиеся лишь к концу партии. Итальянцы-Винчи — терраны, простые в управлении, понятные новичкам, с сокрушительной силой осадными орудиями. Чалмы-песчанники-алины — зерги, ставящие свои Круги на нейтральной терри-

тории и валяющие врага целыми сонмами пустынных демонов. Плюс, конечно же, яркая стилистика — вы ахнете, увидев, как алинский дракон харчует винчевский паровой вертолетик. Ответ на детский вопрос: «Что будет, если слон и кит (технология и магия) подерутся?» — раскрывается во всех подробностях и на всех уровнях. От «танк против джинна» до «бог Солнца против фронтовых штурмовиков». Побеждает, как обычно, умнейший.

Итого у нас получается улыбочивая умная стратегия с роскошным визуальным рядом, три раза удовлетворившая даже избалованного меня. Отдадитесь ли ей вы?



9.0



## ГИКИ-ФРИКИ

Одна игровая нация чудней другой. Так, пустынные Алины (которых каждый идиот сравнивал с «Тыща и одной ночью», забыв, например, про джав) занимаются стеклянной магией. То есть берется пара бутылок-чебурашек, горсть песка, шепчется что-то гадостное под нос и ваш новый боевой песчаный голем готов. С ацтеками все еще сложнее — они оживляют и бросают в бой такие эквиваленты наших статуй Ленина («Боевой солнечный идол» и прочий ужас). В финале третьей кампании тяжело шагающие ацтекские Ленины начинают загробными голосами ругаться примитивным матом, грозить возмездием и инопланетянами.

## ВИНЧА

И, наконец, третья раса — механизаторы Возрождения Винчи. Кроме трогательно-беззащитных механических человечков (аналоги легких мехов ближнего боя из вселенной Battletech), тут есть и любовь моя, огонь чресел моих — летающий Дредноут. Продолжая вечер аналогий, Дредноут более всего похож на самолеты из замечательного мультсериала «Чудеса на виражах» (который с сексуальным капиталом-ведмедом Балу). То есть такие летающие крепости, в количестве пяти и более штук бессовестно закатывающие в блины всю карту. Что обычно от нас игра и требует.







# Half-Life 2: Episode One

PC

## Антишутер

**+** Каждое утро к Гордону Фримену являются дружелюбные мутанты из зубной пасты. Они плотоядно улыбаются, щерятся полигонами и мило лопчут. Каждое утро Гордон Фримен просыпается в норе из арматуры и наблюдает метаморфозы inferнальных завитушек, вершинные шейдеры 2.0 (возрастное), собачкообразного робота с цинковой жолой и борцов с нелегальной иммиграцией из параллельных измерений.

Играть в Episode One, не будучи знакомым с предшествующими событиями, строго воспрещается. Всякий ослушник будет наречен идиотом и отправлен в ад без права выдачи праха. Местный сторилайн не прощает незнания основ, грозясь превратить игру в складирование гравитирующей чухи и шлакоблоков безо всякого смысла (почти как, ха-ха, это предложение). Посвященный же игрок до конца сумеет понять реплики Аликс Венс, играющей главную роль в эпизоде. Барышня в рваных джинсах делает за Фримена большую часть грязной работы, в то время как Гордон занимается исключительно мужским делом. Много то есть думает. Головоломок, особенно физи-

ческих, стало на порядок больше, и пока напарница устраивает холокост мерзопакости, мы соображаем, куда воткнуть вон ту херовину, чтобы включилась вон та хреновина. Боеприпасов, как правило, хватает ровно на то, чтобы застрелиться и в свободное от задачек время мы жмемся по углам или зазываем интервентов на раздачу бесконечных патронов к г-же Венс.

Опционально предлагается обширная экскурсионная программа, рассказывающая поставленными голосами о том, чем обусловлено то или иное сценарное решение, зачем из окна свешивается труп, каким образом сделана анимация броска, куда использовать новые алгоритмы освещения в темных помещениях, кто убил Лору Палмер и как поют дрозды. Создано сие для пытливых игроков, желающих знать, как это все работает, а также для недоразработчиков, которые хотят сделать так же, но слабы разумом.

Визуальная часть, вызывавшая в 2004 году множественные оргазмы, теперь изо всех сил старается соответствовать требованиям эпохи. Феерическое освещение и оргии с участием спецэффектов прикрывают угловатых персонажей, скромную детализацию уровней и недостаточно четкие текстуры. Несомненные плюсы — дизайн

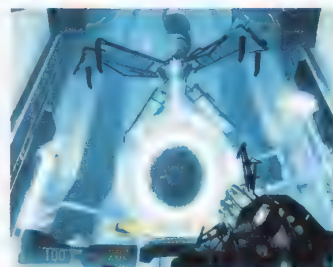
уровней и режиссура сценок. В декорациях типа «Областная больница с зомбированным медперсоналом» (в Valve честно признаются, что срисована она с черномыльской лечебницы, а вы говорите — «Сталкер») или «Южное Чертаново после орбитальной бомбардировки» разыгрываются истинно шекспировские страсти. Та же Аликс провозглашается самым ярким персонажем первого полугодия, а сценарист провозглашается повторюшкой-дядей-хрюшкой, за то, что ситуации с вылетающей дверью или поисками распределительных щитов вылезают с достойным лучшим применением упрямством. Комментарий, надо отдать ему должное, так и говорит: «Нам настолько понравилась эта сцена, что мы решили вставить ее еще шестнадцать раз».

Впрочем, все перечисленные придирки рекомендуем воспринять как брюзжание. Все срастется, главное — дождаться получения именной монтировки и простить все за сцену разрушения цитадели.

Издатель: Eidos Interactive



8.0







# Rush for Berlin

## Моя борьба



В стратегиях тему Второй мировой жуют бесконечно долго. Пиксель к пикселю, здесь поправить, тут остричь. После сотни пробных шаров курочка просто обязана снести золотое яйцо. Но это будет не черная курица вроде Digital Reality, а эффективно-менеджерская несучка с хо-рошими генами. Stormregion, например, Codename Panzers которой была от идеала на расстоянии вытянутой руки.

Они ее и вытянули. Нам опять на Бер-

лин. Нас ждут земные раи: зали-вные луга Франции, снежные поля Союза, грязные фронтовые траншеи и до боли (рези и колик) знакомые берлинские кра-теры. Каждый кустик, каждый домик из-рисован с любовью. На картах — а они в Rush for Berlin большие — сотни таких деталей, и все они смертны, как человек. Сечь, втоптать, перепачкать и засыпать солью — пожалуйста. Все красиво. Луч-шие баталии тормозят даже на редакци-

онном тысячелетнем компьютере, представляете? Звук тоже не уступает: колонки лягают, гремят и хлопочут, словно перед нами очередной Call of Duty, а не типично-благородная стра-тегия. Стальные крысы (автор имел в ви-ду танки — прим. ред.) сочно ломаются и, подбитые, харкают огнем, совсем как в фильмах про войну. Четыре кампании смертоносной красоты: за союзников, немцев, русских и французов. У каждой стороны есть командиры со «способнос-тями»: трусливые британцы умеют вызы-вать десант, а русские комиссары прев-ращают солдат в берсерков с помощью magic vodka. Без фантазии вообще не обошлось. Так, кампания за немцев идет в жанре альтернативной истории: Гитле-

ра убили, а его преемники отражают на-тиск союзников.

И, конечно, главное — не ждите побла-жек от искусственного разума. Железный компьютерный человек не стесняется и играет вполне достойно. Строительства зданий и войск нет, времени мало, а глав-ный акцент, конечно, на тактических действиях и солдатской смекалке. В об-щем, все как в лучших стратегических до-мах.

Издатель: Deep Silver



8.0

# War on Terror

## Контра рвет терроров



Терроризм не дремлет. С желты-ми кликами, тихий, крадущийся, выросший под надзором спецслужб после Второй мировой, сейчас он ро-жает потомство от китайцев и наркоба-ронов. Террористический звереныш обзавелся Order — Организация Мирового Зла. Не узнав родную маму, от-родье кидается на Америку и сытую Европу. Россия, по данным Нового Мирового Руководства, уже испари-лась; огромные истуканы в шапках-ушанках скрылись в тумане на острове Казниси. Силы добра — WOFOR, элит-ные американские мужчины с белыми зубами и бетонными попками. Время и место: недалекое будущее.

Digital Reality сделала очередную шаблонную агитку. Крепкую, серьез-ную, скучную, с предсказуемой шоко-ладной пией в кармане. Услужливую, до конца лояльную к мозгам бенгалес-ких обезьян, на которых и рассчитана вся пропаганда Нового Мирового По-

рядка. Горькая пилюля Digital Reality-демократии подслащена богато: де-сятками юнитов, тремя кампаниями, сотнями петард и хлопушек, которы-ми, увы, никто не будет пользоваться. Есть борьба с терроризмом на восемь игроков, генератор миссий, отважные вылазки, «перехваты», «удержания» и «возмездия» на крохотных картах с коробочной физикой и мирно пасу-щимся искусственным интеллектом. Всего много, очень много, к фанти-кам и петардам даже не успеваешь привыкнуть. Но за Фальшивым Разно-образием нет Цветущей Сложности. Нет-нет-нет. Digital Reality выпустила очередную «классическую стратегию вариант 2Б», очень красивую и очень скучную игру.



6.0





# Sin Episodes: Emergency

## Секс в большом городе

PC



Еще когда у Левелорда (самый главный в Ritual — прим. ред.) не выросли его мушкетерские усы, Элексис Синклер уже не давала ему спать по ночам. Должно быть, свое легендарное брюхо он приобрел, заливая темным пивом неугасимую тоску по Такой женщине.

Говорят, моделью для ее тела послужила баснословно дорогая французская проститутка. Говорят, Левелорд сжевал на кастинге все усы.

Так или иначе, она — воплощенный грех в прозрачном шелке и кружевном белье. Она, с запахом дорогих духов, ядерных наркотиков и запердельной похоти. Глядя на нее, мы забываем, что она антагонистка, не верим, что она еще и безумный гений, страстно желающий покрыть мир эрогенными язвами и окунуть мегаполисы в красную ночь хаотических мутаций.

В самом деле, злой гений с такими грудями — это... По-моему, это чудесно.

Он пойдет за ней вместе с нами, разнося в пыль головы секьюрити SinTek и исцеляя последствия радикальных трансгенных экспериментов ударами приклада в лицо.

Зачем она ему? Чтобы убить? Посадить? А может, грубо изнасиловать или пасть к оббитым шелком ногам?

И на всем его пути — через электронные зрачки камер слежения, из-за каждого угла и даже с вертолета — за ним будут пристально следить ядовито-зеленые глаза одержимой развратницы Элексис. Зачем он ей? Чтобы сделать из смуглого бугрящегося мускулами тела убермутанта-телохранителя? Или безвольную игрушку для самых невероятных и грязных сексуальных фантазий гениальной нимфоманки? А помните, как она мастурбировала перед камерой в первом Sin?

На экране же второго Sin бушует то Half-Life 2, то FEAR, то местами даже Daikatana. Впрочем, можно вспомнить, что игровой процесс всегда был таким, и модная динамическая сложность совсем не мешает этому ощущению.

Все не совсем здорово и не слишком по нашим временам красиво, действие то и дело провисает, но...

Но тут есть моменты сияния.

Например, в конце, на вершине Supremacy Tower, когда из простреливаемого летающими солдатами лифта я увидел море, город и порт.

По сверкающей водной глади шли огромные ржавые сухогрузы, сразу три подбитых

самолета закружились проколотыми воздушными шариками и полопалились на своих двигателях. И вдруг всё стало хорошо.

Эти жалкие три игровых ствола отлично продуманы, а смешные фосфорные гранаты позволяют избавляться от панцирных пулеметчиков без затрат нервов.

В этот момент я забыл о невзрачной картинке, маленьких уровнях и немотивированности всего.

Я шел вперед, выцеливая головы, взрывая и поджигая, и было это прелестно, и ангелы смеялись вместе со мной.

И тут игра кончилась.

Распался в воздухе вертолет, по экрану поползли титры. Не выверенный момент, скорее, просто так сложилось.

Ощущение осталось угрюмое, как будто все только начинается.

Где-то оно верно: вы ведь помните, что Emergency — пилотный выпуск игрового сериала? Команда Ritual уже рыщет по форумам в поисках пожеланий ко второй серии, и пусть у них все получится.

Ведь, в конце концов, интересно же, чем все закончится у растафарианского полковника и порногенетика в черном кружевном белье?

И позволит ли Левелорд когда-нибудь раздеть ее совсем?

Издатель: Buka Entertainment



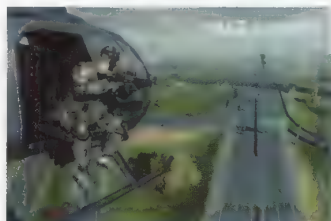
8.0



## Battlefield 2: Armored Fury Booster Pack

**П**Интересно, как ляжет карта для Armored Fury. Предыдущее дополнение, хорошее и справное, застряло на серверах EA — ему предпочли оригинал. К тому же 10 долларов за три новые карты... есть в этом некий подвох. Боймся, что сетевые бойцы, проигнорировавшие предыдущий аддон, поступят так же и с AF.

И это плохо. Новые карты — натуральная отдушина для тех, у кого пустыня скрипит на зубах. Придумав очередной сюжет про арабо-китайское вторжение, нас выпустили на городские улицы и свежие луга. Можно



Первым делом,  
первым делом — самолеты!  
Ну, а домики?  
А домики потом!

оседлать и гражданское авто. Но главная фишка — это танковые дуэли. В тесных городских коридорах техника играет в полную силу. Чего уж, разбудите зверя. Вы же мечтали сделать big bang на практически мирных улицах еще со времен

первой части, не правда ли? Все в ваших руках. Кстати, превосходство танкистов не уменьшает роль двуногих, которые, если уж совсем плохо, всегда могут спрятаться — места для прятков щедро разбросаны по картам.

Издатель: EA



8.0



## City Life

PC

**П**Классовая борьба. Она правит в новом городском симуляторе City Life. И не надо сказок про плавильный котел, CL скорее бурлящая колба с реагентами. Взболтать, но не смешивать. Иначе социальный взрыв: пролетарий поднимет кирпич на топ-менеджера, а менеджер повесит за шарф свободного артиста. Чтобы властвовать, учиться разделять. В идеале игровые классы-антагонисты, которых целых шесть, должны обитать в разных концах города и не знать о наличии соседей. Тогда и полиция отдыхает, и в колбе тишина. На этом зиждется весь игровой процесс.

С появлением в городе буржуазии вы начнете солить доллары в банках и вспомните о прекрасном. Визуальный ряд уступает Tusoon City, но выглядит на четверку и отлично расслабляет мозг. А вот экономика слишком проста: город строится по одной схеме, без нюансов, и необходимость солить доллары приходит удручающе быстро. Не ждите от City Life откровений — это крепкий, хороший середняк.



7.0



## Rogue Trooper

**П**Представьте, что Rogue Trooper — человек. В вагоне метро всегда есть такие. Они сидят в своих дешевых брюках, обняв черные чемоданосумки, и делают вид, что спят. Впереди весь день на скучной бесперспективной работе, дома сын-троенник и постаревшая жена.

А ведь тоже живут. Без сильных эмоций и переживаний, но по выходным пиво и футбол, да и жена не такая уж и стерва.

Rogue Trooper — типичный шутер от третьего лица, игра, в которую вы уже играли много раз. Визуальный ряд, звук, игровой процесс — все адекватно, привычно и знакомо. Синерожий протагонист — чудо генной инженерии — в тысячу монотонных

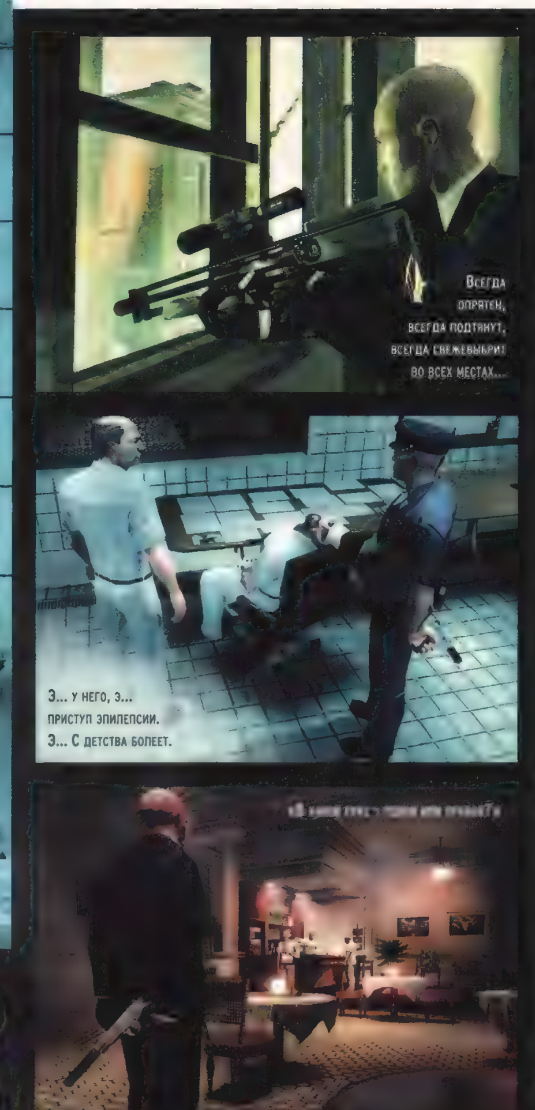
мышекликов проносится по планете Nu-Earth, уничтожая врагов. В голове биочипы, выданные из тел безвременно ушедших комрадов-клонов, дающие способность стрелять, взламывать электронные устройства и заниматься шопингом прямо посреди боя. Неплохо, конечно, местами интересно, но банально настолько, насколько вообще возможно. Средне-типичный проект летнего игрового затишья.

Издатель: Eidos Interactive



7.0





# Hitman: Blood Money

Струна и красный галстук

PC PS2 Xbox Xbox 360

Когда лезвие ножа прорезает плотную, упругую стенку шейной артерии, раздается негромкий, но отчетливый щелчок. Он слышен даже сквозь удивленный вскрик жертвы.

Если использовать очень тонкую и прочную струну, эффект будет как от ножа, только без щелчка и вскрика. Почему без щелчка, мне не известно. Может быть, отчаянное напряжение собственных мышц мешает услышать его?

Если струна будет более толстой, она не врежется в шею, а лишь пережмет ее. Важно выждать момент невозврата, когда сон от пережатой артерии станет смертью от асфиксии.

Во всех трех случаях причина смерти одна — в мозг перестает поступать обогащенная кислородом кровь. В первых двух случаях потеря сознания наступает в течение секунд и почти сразу за этим — смерть. В третьем случае для смерти понадобится чуть больше минуты, зато какая это будет минута!

Наверно, лысый убийца смог бы рассказать больше. Столько успешных контрактов с тех пор, как направленный им шестиствольный пулемет разорвал в клочья всех его биоидентичных братьев, с тех пор, как его сильные пальцы сломили горло неродного, но единственного отца.

Наверно, он мог бы рассказать многое об уродстве и красоте человеческой смерти. Он неразговорчив, но

те его в мясника — и враз отупевшие от паники люди-статисты перестают существовать, они лишь удивленно умирают — нелепо, некрасиво. Опера захлебывается кровью, Мардиграс оборачивается подлинным праздником смерти, сквозь красный туман ночного клуба прорывается окровавленная лысая горилла с тесаком. Mass Murderer на свободе, Джейсон Икс в детском саду.

**Сквозь красный туман ночного клуба прорывается окровавленная лысая горилла с тесаком.**

ценит красоту, уверяю вас. О, как многому можно научиться у того, кто зовет себя Бесшумным Ассасином!

Впрочем, игра Hitman всегда давала определенную свободу. Вы вольны в выборе, и Лысый все еще может стать неуклюжей игрушкой в ваших руках. Забудьте про чистую работу и скрытность, преврати-

те его в мясника — и враз отупевшие от паники люди-статисты перестают существовать, они лишь удивленно умирают — нелепо, некрасиво. Опера захлебывается кровью, Мардиграс оборачивается подлинным праздником смерти, сквозь красный туман ночного клуба прорывается окровавленная лысая горилла с тесаком. Mass Murderer на свободе, Джейсон Икс в детском саду.

рованных уровней, про прятки в шкафах и спрятанные в сундуках трупы. Про новый, несколько гламурный визуальный ряд, про миллионы способов выполнить задание.

И да. Ему нужен вызов и красота, что бы ни говорил лживый мир.

Никто не узнает всей правды. Сотни свидетелей не увидят, отчего кто-то сорвался за борт, кто-то поскользнулся и как дерзкий душител прорвался в Капитолий.

Не смерть, тень смерти. Не убийство, искусство. Не грохот выстрелов, а мертвая тишина и Подлинная Красота.

С Hitman: Blood Money вы действительно можете создавать красоту. Должен ли я сказать больше?

★★★★★ 8.0



## The Movies: Stunts & Effects



**Жужжит камера. Годзилла слоняется по кадру, возвышаясь над крышами. Каскадеры пачками выпрыгивают из горящих зданий. Ломают кости. Гламурная звездочка со следами вчерашнего пьянства на лице — не уследил — позирует фотографу. Кудесники кремниевой долины настраивают зеленый экран.**

Волшебство кино. Урны. Опять чертовы урны. Опять нагадили мимо. Опять убирать. Опять не хватает рабочих, опять таскать их из департамента в департамент.

Зрители все равно не оценят гениальный ракурс — им важнее, сколько денег вы потратили на фильм.

Ваше вдохновение и труд штатных сценаристов стоят одинаково.

Школа каскадеров, новые трюки, костюмы и декорации, дополнительный инструментарий — появившаяся культура блокбастеростроения добавляет приятных возможностей в создании кино своей мечты, но не исправляет старых проблем с иногда чересчур рутинным микроменеджментом.

Издатель: Activision



7.5



Прототип  
Годзиллы был  
красного цвета.



ДВУНОГАЯ МЕТАФОРА  
КОММУНИЗМА СЕЕТ ПАНИКУ  
НА КАПИТАЛИСТИЧЕСКОМ  
ЗАПАДЕ.



**Carcassonne 2.**  
**Эпоха**  
**мамонтов**



**ИММА** (Иммуно-Матрикс) — это уникальная система, позволяющая получать высококачественные препараты для лечения различных заболеваний. Система работает на основе матрицы, которая содержит все необходимые компоненты для синтеза препарата. Это позволяет получать препараты, которые имеют высокую эффективность и безопасность.

[illegible]

# 6.5




Если вам решительно  
не чем заняться, как  
этой собаке, поиграйте  
в Zoo Tycoon 2



## Zoo Tycoon 2: African Adventure



 Двадцать новых животных из Африки, несколько дополнительных объектов той же тематики и сафари на веселеньком джипе с мамой, папой и зоопедией под мышкой. О дополнении все. Если оригинальная игра понравилась, разочарованы не будете точно.

А теперь о главном. Вы видели медведей в московском зоопарке? Они доходят до стены вольера. Опираясь на нее передними лапами и стоя на задних, разворачиваются на 180 градусов. Идут обратно. Доходят до стены вольера. Пять минут, десять, двад-

цать, час, день — маршрут не меняется.

Бернские же символы, в отличие от русских коллег, спокойно валяются в своей яме, не обращая внимания на восторженные вспышки мыльниц.

Тысячу раз прав Веллер, утверждая, что рацион оказывает колоссальное влияние на характер, менталитет и умственные способности существа. Впрочем, целевая аудитория Zoo Tycoon в аддоне не разочаруется.

**Издатель:** Microsoft Game Studios

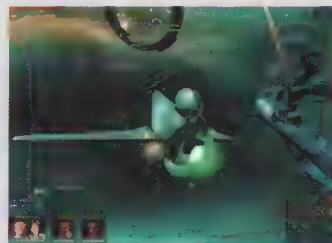


7.5

## Звездные волки 2



Прошло семь лет с тех пор, как Звездный молот сменил владельца. Но, странное дело, героям возвратили невинность: наш опыт на нуле, в гармах космический ветер, а просторы Вселенной снова ждут смельчака. Впрочем, первый же сюрприз развеет наше смятение. В старой mothership появились турели. Ими управляют две прекрасные нимфы, закончившие Академию с красным дипломом, так что за здо-



ровые флагмана можете не бояться. Скорее, наоборот – в сиквеле база конкурирует с рядовыми юнитами.

Спасение мира отошло на второй план. Случайные квесты, нелинейность, возмож-

ность брать наемников и свободно колесить между 50 секторами — в общем, это скорее «фриланс» космических волков, чем служба за Царя и Отечество. Конечно, от спасения мира не спастись, но теперь оно разбавлено мелким заработком и относительной свободой выбора. А тех, кому не хватило первой части, ждет новая порция кораблей, орудия и персонал.

Издатель: «1С»



# 7.0





# Rumble Roses XX

Шейка, корейка и подружки Снейка

Xbox 360

**Женский реслинг** — что можно ожидать от этого жанра, если за дело взялась Konami? Роскошной графики и множества приятных сюрпризов. Первый из них — замечательный фоторежим, позволяющий почувствовать

себя настоящим фотографом или, что в равной степени увлекательно, постоянным читателем XS Magazine. Впрочем, никто бы не решился продавать такой букет сочных картинок по 60 долларов за упаковку, если бы к нему не прилагалась соответствующая по откровенности боевая система.

Когда играешь в Rumble Roses, в первую очередь обращаешь внимание на телок. Потом еще раз на телок. Чуть подумав, снова на телок и только потом — еще раз вздохнув о телках — на то, почему ты не можешь победить противника. Существенно подкорректировав баланс силы и ловкости у отдельно взятых девушек и почему-то решив воздержаться от внедрения новых, Konami выкатила прямо-таки сногшибательную гамозу. Если вы застали первую часть на PS2, то обязательно должны попробовать обновленную версию — теперь на нее не только приятно посмотреть, в это очень интересно играть.

Насколько Rumble Roses XX соответствует уровню next-gen, можно поспорить: роскошная картинка справляется с виртуальными моделями чуть лучше, чем это происходит в Dead or Alive 4, но пластики

движения, динамики и по-настоящему редких кадров маловато. Постоянно ждешь оригинальных ходов, новых решений, но ничего подобного не происходит. Вместо этого игроку предлагаются стандартные приветствия и победные стойки, ловкие облеты камеры и лишь изредка удачные ракурсы.

Список приемов расширился несущественно: пара новых кувырков, несколько изящных захватов и невозможность проводить долгие комбинации — примерно таков перечень нововведений по игровой части. Мы не можем назвать сетевой режим увлекательным (в нем просто не чувствуется необходимости), но одиночная часть смотрится вполне презентабельно: в меру сложно, с поощрениями в виде новых костюмов. Однако сильно увлекаться фетишизмом не стоит — как-никак, но это все же реслинг.

Издатель: Konami

★★★★☆ 8.0

## МИНАСЭ-КУН, ИККУ!

Все ресурсы консоль откровенно обрабатываются: «такая-то фотка» — про-... в том, что... (The text is partially obscured and difficult to read, but it appears to be a review snippet or a related article.)





## Metal Saga PS2

Издаваемые Atlus игры имеют полное право выглядеть отвратительно. Это как раз та изюминка, что выделяет проекты данного издателя. Metal Saga — не исключение: игра завоевывает место под солнцем уникальной атмосферой и классической ролевой системой. Поверхностное знакомство может отпугнуть — графически ничего достойного она из себя не представляет, подробных сюжетных рассказов чурается. И в то же время, взявшись однажды за прохождение, оторваться невозможно. Военная техника и множество мини-игр держат игрока в напряжении, с каждой минутой увлекая его все сильнее. Главное — найти время и не торопиться с выводами.

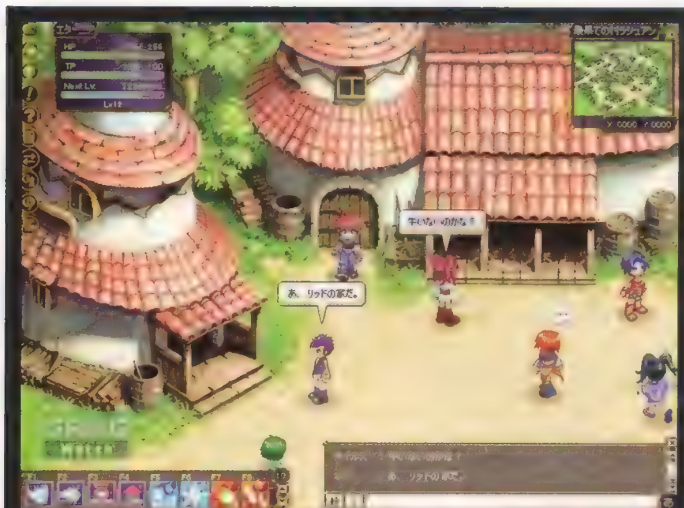
Издатель: Atlus



7.5



Защитники слабых очень часто бывают похожи на их обидчиков. И поди разбери, кто есть кто?!



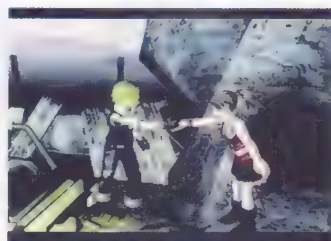
## Tales of Eternia PS2

Волна портированных японских RPG нахлынула на PSP в самый неудачный момент: с новой платформой разработчики толком познакомиться не успели, но дефицит таких игр вынуждает к решительным действиям. Tales of Eternia, к счастью, — самое лучшее на сегодняшний день переиздание — с рекордно коротким временем загрузки, отсутствием «тормозов» и почти полным соответствием содержимому версии для PS One. Неудобство может вызвать сжатая кар-

та и чуть преобразившийся графический стиль, во всем остальном никаких изменений ждать не стоит. Собственно, потому и ценится — видно, что разработчиков в первую очередь заботила техническая часть, нежели желание все переделать по-новому.



7.5



## Steamboat Chronicles PS2

Если бы издателям выдавали премии за успешный выпуск самого непримечательного проекта, Atlus носила бы звание почетного мусорщика и пользовалась бы уважением даже у самых чутких игроков. Свежий релиз компании, Steamboat Chronicles — низкобюджетная поделка на тему паропанка, но на рельсах ролевой игры по системе Dark Cloud. Иными словами, непонятный, но увлекательный игровой процесс здесь сочетается с чем-то сказочным и безоговорочно героическим. Но, разумеется, в рамках жанра. В свою очередь, от Atlus здесь осталось невзрачное визуальное воплощение и излишняя запутанность в освоении. Привыкать, прямо скажем, неудобно, ну да невелика жертва.

Издатель: Atlus



7.0



## Atelier Iris 2: Azoth of Destiny PS2

Первая часть Atelier Iris должна была понравиться всем: ярко, необычно, просто и от известных разработчиков. Больше всего привлекала уникальная система алхимии, позволяющая создавать собственные предметы, — пустячок, а раньше никто до этого не додумался. Сиквел пропагандирует те же идеи и даже взял на вооружение тот же графический движок, но делает это чуть осмотрильней. Без лишних выкрутасов, максимально доступно и понятно. Видимо, чтобы сам процесс казался комфортней. Получилось чуть слабее оригинала: алхимия совсем потеряла свою значимость, а боевая система настолько ослабла, что даже боссы теперь не представляют никакой угрозы. Баланс подорван окончательно, играть откровенно скучно.

Издатель: NIS America



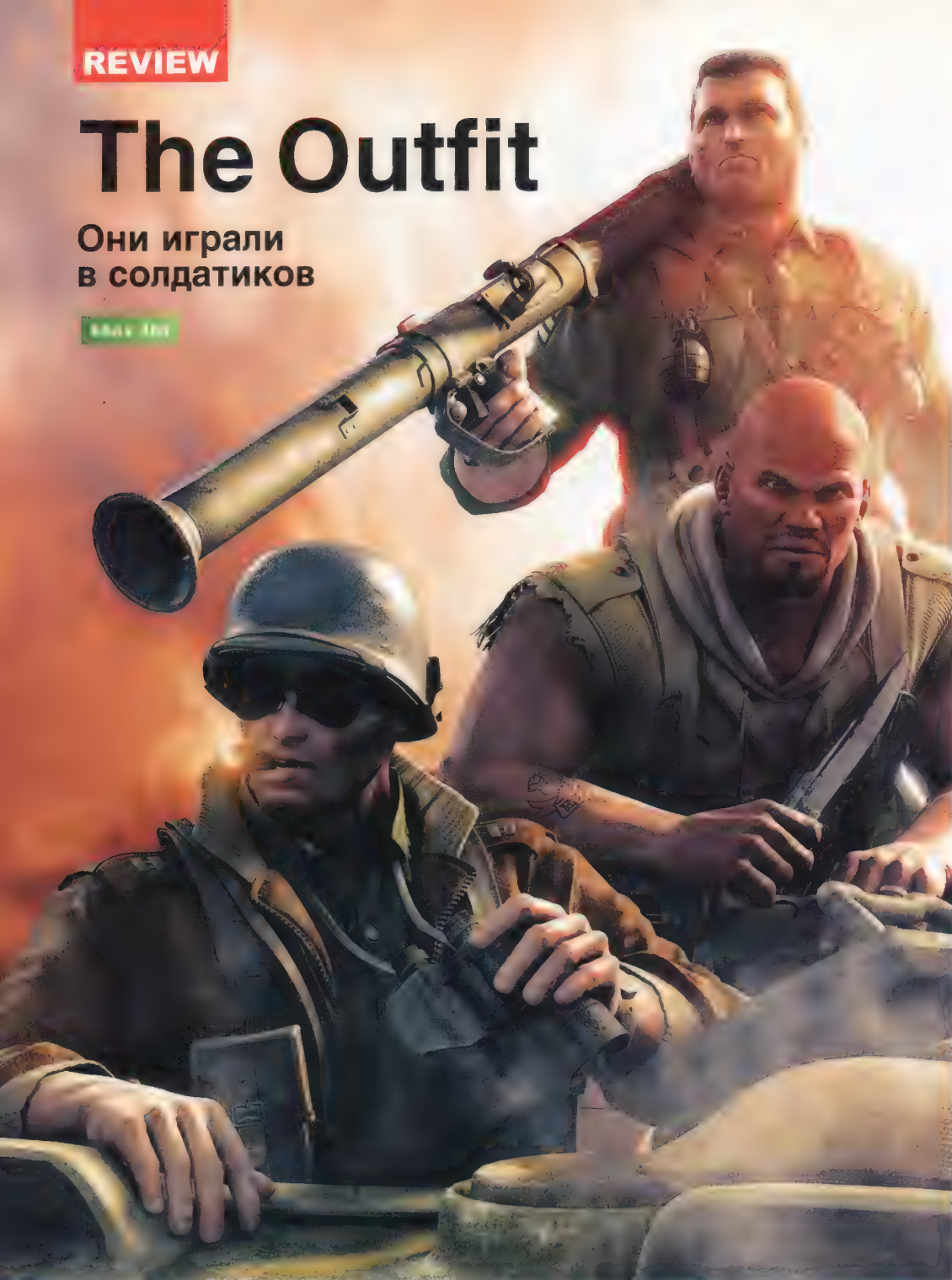
6.5



# The Outfit

Они играли  
в солдатиков

Брайан Келли



Легенда следующая: несмотря на то что разработчики нарекли The Outfit командным шутером, он

был и остается тактической игрой с вкраплениями экшена. Просто в реальном времени, с постоянно нарастающей динамикой и про Вторую мировую. Последнее качество, кстати, на сюжете отражается не слишком сильно — ведь игра-то сетевая. Впечатление производит двойственное: играется легко, вызывает привыкание с первых же минут, но так же быстро и разочаровывает. Несмотря на ряд интересных моментов, вроде полной разрушаемости всего и вся вокруг и возможности прокатиться на абсолютно любой технике, в изобилии разбросанной по локациям, его можно охарактеризовать лишь как вторичный продукт.

В одиночной кампании шажков в сторону не предусмотрено, все заранее просчитано скриптами и в самостоятельности не нуждается. Причем не соблюдается даже простейшее разнообразие миссий: цели по большей части однотипные, прохождение практически всегда сводится к «зажал шифт и беги вперед», да и противники на одно лицо. Хорошо, что хоть патроны здесь бесконечные и четыре ваших напарника тоже на месте не стоят, — а то так и заснуть с джойпадом в руках не долго.

Игровой процесс в мультиплеере чем-то напоминает Z, если бы тот хотел казаться экшеном, демонстрирующим графические возможности Xbox 360. При этом назвать визуальную часть стандартной для консоли следующего поколения сложно: можно сколько угодно радоваться спецэффектам, но общая картина от этого не изменится. Как не поменяется отношение к игре в целом — прикольно, весело, но быстро приедается.

Сетевой режим здесь дарует небывалую власть над ситуацией: если противник подобрался смысленный, то приходится постоянно перестраивать тактику боя, придумывать новые уловки, хитрить и импровизировать. У игрока, кажется, развязаны руки. Именно он владеет ситуацией, а не расставленные разработчиками обстоятельства. И как раз в этот момент понимаешь, что никто здесь никого развлекать не собирается и что если убрать мультиплеер, The Outfit сошел бы за топовый проект на PS2, но с хорошими фонами и заслуживающими уважения спецэффектами. Поэтому в отсутствие хорошей компании за него лучше не браться. Мы вас предупредили.



Издатель: THQ



6.0





PS2

## King of Fighters 2006

**▶** Первый полностью трехмерный King of Fighters уважения не завоевал — вроде бы и от оригинальной идеи не далеко ушел, но баланс подпортил существенно. И если раньше все претензии можно было списать на новый графический движок, то теперь этот трюк не проходит. Благо визуально KOF 2006 лишь немногим проигрывает конкурентам. Для затравки присутствуют два новых женских персонажа и один вернувшийся «старичок», но и они проблему не решают. Сейчас KOF не пользуется популярностью именно потому, что давно отошел от концепции серьезного файтинга. Он прост, изящен и местами красив. Но и поводом для ностальгии не является. Все-таки в 2D он выглядел лучше.

Издатель: SNK Playmore



7.0

Мы доживем до времен, когда по подиумам Парижа и Милана будут расхаживать модели, одетые в костюмы персонажей видеоигр.



PSP PS2

## GTA: Liberty City Stories

**▶** Очень смелый поступок — переиздать игру для PSP на «старшую» платформу и при этом продавать ее дешевле оригинала. Чем они отличаются? Ничем. Сохранены все визуальные особенности первоисточника, никуда не делись его ошибки, в полном составе перекочевали ключевые моменты геймплея. Выглядит и играется как третья GTA, но спустя определенный промежуток времени, позволивший разработчикам еще лучше освоиться с технической составляющей проекта и выкатить на рынок нечто более совершенное. Хотя, что может быть совершеннее GTA? Его продолжение? А вот с этим уже проблемы. Впрочем, желать большего за 30 баксов бессмысленно.

Издатель: Rockstar Games



7.0



PS2

## Metal Gear Solid 3: Subsistence

**▶** Снейк снова в деле: теперь еще опаснее, еще интереснее и с девочками из Rumble Roses. За спиной величайшего шпиона всех консолей отличный мультиплеер и роскошное пополнение в гардеробе камуфляжей. Но все это, разумеется, мелочные бонусы для тех, кто не прошел оригинальную версию или по каким-то причинам решил сразу ждать дополненную. Потому что главный бонус Subsistence — это дополнительный диск со всеми роликами. То есть ориентироваться можно только на него: во-первых, нарезка роликов у Кодзимы сложилась в неплохой полнометражный фильм, а во-вторых, там много смешных и важных для сюжета бонусов.

Издатель: Konami



8.0



## Black

PS2

**▶** Мы долго восхищались скриншотами и трейлерами, демонстрировавшими якобы игровой процесс Black, — и нам казалось это удивительным. Высочайшая детализация, яркие и сочные спецэффекты, стабильная скорость и — о, боже! — единственный консольный шутер, который в управлении «укладывает» аналогов на PC на обе лопатки. В общем-то, так оно и вышло на деле. Все обещания учтены, все оговорки

зафиксированы заранее. Просто не к чему придираться. Жаль, конечно, что полной разрушаемости мы так и не увидели, да и не все миссии одинаково интересны. Но решающего значения это все равно не имеет. Ведь это Black! Самый классный шутер на консолях!

Издатель: EA



8.5





# Cleavage

Только в той семье живут дружно...

Все современные эротические игры в Японии давно выходят на одном, а то и на двух DVD — народ требует не только красивых, но еще и анимированных образов. Взять хотя бы недавний School Days с полностью забытым под «это дело» диском. Причем цены на прогрессивные и традиционные игры одинаковые. Cleavage, например, что занял всего один CD и из анимации смог себе позволить только вступительный, кхм, ролик, стоит примерно столько же, сколько Hitman: Blood Money на PS2. Серьезно.

Впрочем, у Cleavage есть одно явное преимущество над лысым киллером — известные по Bible Black и Discipline создатели. Во все это можно уже и не играть: по Bible Black было снято восемь серий аниме, вошедших в классику жанра, по второму представителю

жанра, о котором выше, — чуть меньше. Даже Cleavage удостоился одного невразумительного эпизода, пригодного, правда, разве что для знакомства с героями.

Их здесь четыре: молчаливый и забитый сестрой протагонист, крикливая и грудастая сестра протагониста, не менее грудастая и чуть более извращенная учительница протагониста и какая-то девочка с периферии, стремящаяся затащить в школьный туалет ту самую сестру. Схема игрового процесса такова: выбрав себе жертву эротических фантазий (ею может стать либо сестра, либо учительница), игрок минут 10 вчитывается в невозможно слезливые размышления героя: а) о груди его сестры; б) о размерах груди его сестры; в) об откровенных нарядах его сестры. Между делом он зачем-то успевает рисовать...

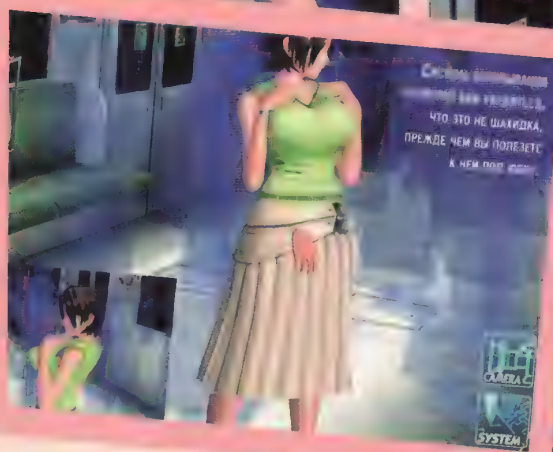
Спустя два дня совместной жизни (их родители улетели в далекие края) сестренка обнаруживает в несчастном родственнике талант к рисованию ее самой в традиционной японской одежде. Недолго думая заваливается в душ к родной кровинушке и благодарит. Потом выражает благодарность в школе, еще раз в школе, в общественном транспорте, дома, в душе, еще раз в школе и... У таких историй не бывает счастливого конца. Потому что сразу после того как сестренка надоеет, появляется учительница. Она совращает под предлогом благодарности. Теперь вы знаете, что случилось «потом»...

Стоит ли Cleavage своих денег? Определенно стоит! И настоящие японские hardcore gamers мигом это прочувствовали: специально для них был издан дорожный артбук, снимается вторая серия аниме и готовится прямой сиквел. Надемся, что центральным персонажем в нем станет та самая туалетная девушка. Уж больно характер у нее... необычный.



★★★★★ 7.0





# RapeLay

Densha Otoko (яп.—мужик в поезде)

Игры от Illusion всегда обладали двумя качествами: красивой трехмерной графикой и дьявольски уютным геймплеем, заставлявшим игрока носиться вокруг одной-единственной виртуальной особы часами, глупо щелкая мышкой в такт какой-нибудь непонятной мини-игре. Но теперь ситуация сильно изменилась. Пришла система Chikan. Отныне можно заниматься петтингом и получать от этого игровые результаты: повышать или понижать симпатию героини и т.д.

В RapeLay игроку отводится роль насильника. Действует он по одной шаблонной схеме с различной вариацией последствий. Первым делом надо вывести из спо-

койного состояния девушку — всего их три, и они сестры. Делается это следующим образом: поиграв на станции метро с ветром, трижды подняв и опустив ей юбку, садимся в поезд и приступаем к агрессивным действиям. Сначала можно беспощадно ее лапать и чуть задирать одежду, но как только девочка подсядет на крючок (не забываем, протагонист — маньяк), можно использовать все игрушки из виртуального секс-шопа. Типа прямо в метро. На глазах у людей.

Но вернемся к началу. Так вот, заполнив шкалу страсти в углу экрана, главный злодей препровождает жертву к месту акта. Туалет, парк, номер в отеле и т.д. Там уже происходит то, что описывать, в

общем-то, не имеет смысла (см. скриншоты).

Ключевое нововведение в RapeLay — система оценок желаний девушек. Они все очень разные: кому-то нужен один-единственный, а кому-то еще пять мужиков — для разнообразия. Всякое бывает. Однако не следует перебарщивать. В частности, если довести шкалу до предела в тот момент, когда девушке этого хочется меньше всего, она затает обиду. Три раза проштрафились — и несчастное создание, порожденное похотливой фантазией салиримэнов (salary man; если коротко, обычная офисная крыса), накинется на героя с ножницами в руках. Слишком много внимания уделяете одной из девушек? Две другие обязательно сдадут вас в полицию.

Соль в том, что «пройти» игру

невозможно.

Как только вы перепробуете все, что только возможно, кто-нибудь из девушек придет на кухню и заявит, что беременна. Можно сделать аборт и чуть продлить летопись ниндзиконских (когда рисованные персонажи нравятся больше, чем реальные люди) извращений. Откажетесь это сделать или, не приведите господь, проштрафитесь еще раз, и кто-нибудь из гарема толкнет протагониста под поезд. Все-таки цензура в Японии есть. За любым преступлением должно следовать наказание.



8.0



# СОЗДАЙТЕ ТЕПЛО СВОЕЙ МЕЧТЫ!

Всеволод Царев



На дворе лето, и когда приходится появиться на пляже или у бассейна, ваш жирок на талии, который вам до сих пор удавалось преподнести своей подружке как необходимые запасы для того, чтобы пережить долгую морозную зиму, прочно давит на ваше эго. Вот несколько основных советов, как восстановить форму и сбросить лишние килограммы перед наступлением на пляж.

## ИДЕАЛЬНЫЙ ФРЕШ-РЕЦЕПТ

Яблоки рекомендовано есть при любой диете, они идеальны для «перекусывания», так как обладают эффектом «гашения» голода. В яблоке мало калорий, оно на 85% состоит из воды, богато витамином С и пектинами. В процессе пищеварения пектины препятствуют всасыванию и усваиванию жиров, холестерина и сахаров. Цена, разнообразие сортов и применимость в различных рецептах делают их идеальными компаньонами в борьбе с ожирением!

Новогодние праздники с «Оливье» и прочими разносолами, весенние пикники с шашлычком и обильными возлияниями, долгие вечера, посвященные World of Warcraft, с подержанием сил пиццей и газировкой... Все это не прошло бесследно, и вот у вас появились лишние килограммы, а ваш храп превращает ночной отдых подруги в навязчивый кошмар с бесконечными толканиями локтями. И даже волшебного эффекта от нового Ахе не достаточно для привлечения к вашей персоне томных взглядов представительниц прекрасного пола! Что ж, пора браться за ум, а точнее, за тепло. Но если заниматься спортом всерьез вам кажется очень сложным или скучным, то знайте: вы можете играть и получая от этого немалое удовольствие скинуть лишние килограммы не выходя из дома.

## БЕСПЛАТНО! ИЛИ ПОЧТИ БЕСПЛАТНО

Прежде чем вкладывать свои кровные денюжки в тонны разного рода спортивных товаров, или в абонементы модных тренажерных залов, или платить за индивидуальные занятия с тренером, который может оказаться обычным шарлатаном, пораскиньте немного мозгами, посоветуйтесь

со знакомыми, поищите в инете интересующую вас информацию, и вы увидите, что существует масса простых, эффективных и доступных способов избавиться от лишнего веса. Конечно, чудес никто не обещает, так что даже не думайте про волшебные таблетки, травяные чаи и тому подобные «продукты», занимающие видное место в аптеках и супермаркетах и предлагающие «революционные» способы борьбы с лишними килограммами. Если некоторые из них и способны помочь вам в битве за идеальную фигуру, то лишь отчасти, и то только при условии, что вы измените образ жизни и будете следить за питанием. И помните, что ваш организм постоянно эволюционирует, и те продукты, от которых вы не толстели в 18, в 30 лет станут причиной появления у вас жировых отложений...

## СПОРТЗАЛ ИЛИ СВОЯ КВАРТИРА?

Если раньше ваша консоль могла помочь вам накачать только фаланги пальцев, то теперь существует множество игр, играя в которые вы одновременно занимаетесь спортом! Самый простой пример, даже если он и кажется немного гротескным, это многочисленные коврики для танцев, которые появились уже достаточно давно как на PC, так и на других платформах. ➔





## ИДЕАЛЬНЫЙ ВЕС



Хотя у каждого человека индивидуальный организм, мускулатура и скелет, существуют универсальные формулы подсчета идеального веса в зависимости от роста человека. Формула Lorentz для мужчины такая: ваш рост (см) · 100 - ((рост (см) · 150))/4 = ваш идеальный вес (в кг).



### ↑ COMBINATION

Да, стало возможным играть в Far Cry с помощью беговой дорожки, специально разработанной для FPS! Но для ее использования вам потребуются стальные мышцы (если вы хотите играть долго). Этот тренажер подключается через порт USB и распознается как клавиатура/мышка. Если вы хотите получить микс эмоций от спорта и игры, знайте: вам это обойдется в 500 баксов, а купить это чудо вы сможете не ранее 2007 года ([www.fpgamerunner.com](http://www.fpgamerunner.com)).



### ↑ EXER-STATION

Благодаря Exer-station вы сможете накачать мышцы, теряя 350 калорий в час. Чем сильнее вы будете нажимать на рычаги, тем быстрее продвигаться. Радость от фитнеса с Force Feedback беспредельна!



### ↑ BODYFORCE

Удар ногой, апперкот, левой-правой! Благодаря сенсорным датчикам Bodyforce, закрепленным на вашем теле и находящимся на коврике, все ваши движения переносятся в виртуальное пространство игры! Каждая часть коврика предназначена для определенных действий: перемещение в нужном направлении, прыжки, активация и дезактивация кнопок Start, Select, L1 и L2. Удачной вам драки! Только вы уж не забывайте про экран или вашего партнера ([www.arcademx.com](http://www.arcademx.com)).



### ↑ BODYPAD

Продаваемый уже больше года компанией BigBen, этот продукт в настоящее время предназначен для файтингов Xbox и PlayStation 2. В нем используются беспроводные датчики, закрепленные на вашем теле и ретранслирующие ваши удары и движения. Стоит набор менее 60 евро ([www.bodypad.com](http://www.bodypad.com)).







Например, Dance Dance Revolution от Konami, ставшая хитом в Японии, да и в США нашедшая немало поклонников. Предназначены подобные игры в основном для самой молодой аудитории, ну и для всех остальных, кто помешан на музыке. Любители современных видов спорта или игр в стиле Tony Hawk порадуются таким играм, как Virtual Board, в которой используют доску, «считывающую» движения игрока, и пульт, который держат в одной руке. Увы, эти устройства не слишком точно воспринимают ваши команды. Более совершенными являются системы для файтингов, снабженные датчиками, которые закрепляются на разные части вашего тела, такие как известная BodyPad от BigBen Interactive или более поздняя EyeToy: Kinetic от Sony для PlayStation 2, причем последняя как раз предназначена для тех, кто хочет восстановить форму. Камера фиксирует ваши движения, однако чем они интереснее и проработаннее, тем, соответственно, и дороже. Так, на CES в январе были представлены несколько аппаратов: беговая дорожка, система для физических упражнений в форме игр и т.д. Кстати, и на последней Е3 не обошлось без новинок в этой области.



## 10 БАЗОВЫХ ПРАВИЛ ДЛЯ ЖЕЛАЮЩИХ ПОХУДЕТЬ



### ↑ TOUR DE FRANCE ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

Производителями, подобными Technogym, уже выпущено множество традиционных приспособлений и тренажеров для фитнеса, но некоторые, по примеру Cateyefitness, начали производить специфические товары, такие как GameBike, который на сайте [www.cateyefitness.com](http://www.cateyefitness.com) стоит около \$400. Его можно использовать во многих играх для PlayStation, PlayStation 2, GameCube и Xbox. Можно даже подключить четыре GameBike к одной PlayStation 2! И будьте уверены: в вашем распоряжении будет не только Cycling Manager, но и многие другие рейсинги.

**1** Пейте много воды. Как минимум 1,5 литра. Это, кстати, снижает аппетит, поэтому, если на вас напал нечеловеческий приступ голода, выпейте два-три стакана воды, подождите немного, и потом вы не сможете съесть большое количество пищи.

**2** Движение — жизнь! Ходите по лестнице, а не пользуйтесь лифтом. Ходите пешком вместо того, чтобы ехать на машине или общественном транспорте (вы при этом еще и сэкономите!). Отжимайтесь каждый вечер по 15 отжиманий за подход, начиная с пяти подходов и увеличивая их на один каждые три дня.

**3** Ешьте строго по часам и не на ходу, не перекусывайте чем попало, ешьте небольшие порции без добавки! Питайтесь сбалансированно, ешьте больше овощей и фруктов. Не ешьте много вечером, не рекомендуются жирные и молочные продукты, особенно сыр. Возьмите за правило плотно завтракать — это самый важный прием пищи. Самое худшее — это ничего не есть по утрам!!!

**4** Избегайте употребления алкогольных и сладких напитков. Конечно, в праздник или по какому-то особому случаю можно выпить рюмку-другую, но не более. Потому как если пить каждый день вино-пиво, это сводит на нет любую диету (не говоря уже о риске стать алкоголиком!).

### ИЗБАЖИТЕСЬ ОТ ЖИВОТИКА

X-il-S Forty — это пищевая добавка, продаваемая в аптеке, предназначенная специально для похудения мужчин (упаковка из 30 пилюль на 15 дней стоит 22,5 евро).

Она основана на хитозане (вытяжке из панцирей ракообразных), который как бы «ловит» жиры. (Противопоказано тем, у кого аллергия на ракообразных!) Она воздействует на жиры, поступающие с пищей, препятствуя их усвоению и способствуя их естественному выведению из организма. Организм, таким образом, вынужден пользоваться ненавистными вам запасами жира в области живота, что способствует локальному похудению.



### РАЗОГРЕВАЮЩИЙ ГЕЛЬ!

Вы можете также использовать термоукрепляющий гель Tom Robbin. Его согревающий состав вызывает на коже ощущение жара, способствует микроциркуляции, улучшает проникновение геля, увлажняет кожу и выводит токсины. Среди его компонентов есть кофеин, который разрушает жировые отложения, и экстракт азиатской сентеллы, который помогает сделать кожу более упругой, выводит лишнюю жидкость и не позволяет появляться растяжкам.



**5** Облегченные, диетические продукты light — это не чудесное решение проблемы лишнего веса, но еще одна составляющая борьбы с ним. Внимательно читайте состав продуктов. И не объедайтесь!

**6** Делайте физические упражнения регулярно для повышения тонуса и постепенного укрепления организма. Зарядка дома — самый простой и эффективный способ сжигать жиры. И не самый неприятный...

**7** Сохраняйте спокойствие: стресс, усталость, нервы — все это вредит вашему физическому состоянию. Так что надо, даже не прибегая к помощи психолога и не заливая переживания сами знаете чем, уметь компенсировать все волнения, чтобы чувствовать себя лучше: общайтесь, играйте, ходите гулять, живите полной жизнью!

**8** Не спешите: похудеть быстро — значит навредить самому себе. Нормальная потеря веса — от 500 г до 1 кг в неделю (кроме случаев сильного ожирения). Даже если вам этого мало, не торопитесь. Тише едешь, дальше будешь!

**9** Будьте терпеливы: чаще всего, как только лишние килограммы сброшены, люди сразу же прекращают все свои упражнения и начинают есть все подряд... И очень быстро набирают потерянный вес, а то и больше!





# СОЮЗ®

**доступно и достойно**

CD от **59** рублей

DVD от **79** рублей

игры от **45** рублей

# НОВО

**Не забудьте получить  
дисконтную карту "СОЮЗ"**

более **150** магазинов в РОССИИ

[WWW.SOYUZ.RU](http://WWW.SOYUZ.RU)





## "ЗОЛОТАЯ ПЛАЗМА"

71 дюйм — это размер диагонали топовой плазменной панели от LG. Модель MW-71PY10G является самой большой серийно производимой «плазмой» в мире, способной воспроизводить HDTV-сигнал 1080p и оснащенной интерфейсом HDMI с системой защиты контента HDCP для воспроизведения полноценного изображения «высокой четкости». Панель комплектуется домашним кинотеатром и приставкой для приема кабельного телевидения с возможностью выхода в Интернет, а все комплектующие покрыты золотом 585-й пробы.

## PHILIPS, «ТИНЬКОФФ» И НДТВ: ФУТБОЛ ОБЪЕДИНЯЕТ!

Хотя эра вещательного HDTV в нашей стране еще не наступила, у вас есть шанс увидеть телевизионную картинку идеального качества уже сегодня. Ресторан «Частная пивоварня «Тинькофф» является первым и пока что единственным местом в Москве, в котором ведется полноценное HDTV-вещание спортивных событий посредством приема одного из спутниковых каналов «высокой четкости». Запуск показа был приурочен к старту чемпионата мира по футболу 2006 года, и все матчи, а также открытие и закрытие чемпионата демонстрировались на огромных (23 дюйма и больше) ЖК-телевизорах Philips. И, естественно, теперь вы можете смотреть «в суперкачестве» все главные спортивные события, так что, если вам хочется праздника — «Тинькофф» и Philips к вашим услугам!



## SONY DSLR A-100 "ALPHA" — ПЕРВАЯ ЛАСТОЧКА



Сногшибательные новости от Sony! После долгого и томительного ожидания компания наконец-то запустила свою первую цифровую зеркальную камеру — Sony DSLR A-100 под кодовым названием «Alpha». Камера устанавливает новые стандарты для «цифрозеркалок» данного класса: матрица типа CCD с фильтром основных цветов, разрешением в 10 (!) мегапикселей и системой защиты от пыли AntiDust, а также встроенный в корпус стабилизатор изображения Super Steady Shot, который будет работать независимо от типа используемого объектива. Неопытные пользователи, решившие перейти на «зеркалку», получат «руку помощи» в виде технологии D-Range Optimizer, автоматически оптимизирующей контраст изображения, что позволит сделать этот

переход достаточно «безболезненным».

Ну а главная изюминка «зеркалки», как вы уже поняли, заключается в возможности использовать сменные объективы. В камере применяется байонетное крепление типа «Sony Alpha» — ранее подобный байонет назывался «байонет A» и применялся в зеркальных фотоаппаратах Konica Minolta, для которых в настоящее время выпускается обширная линейка совместимых объективов серий MAXXUM и DYNAX. Используемые носители информации — карты памяти CompactFlash I, II, IBM MicroDrive, а также, разумеется, MemoryStick Pro Duo (через специальный переходник). Объявленная ориентировочная стоимость камеры составит около \$1000 за комплект из камеры и объектива с фокусным расстоянием 18–70 мм.



## ЗАЩИЩЕННЫЙ НОМ1 ОТ APPHIRE

Компания Sapphire объявила о выпуске видеокарт на основе чипов ATI с HDMI-интерфейсом, оборудованным системой защиты контента HDCP. Первая видеокарта данной линейки носит название ATI Radeon X1600Pro и выполнена в низкопрофильном формате для шины PCI Express x 16. Задержка с их выпуском была обусловлена проблемами с утверждением спецификаций самого механизма защиты AACS (Advanced Access Content System). Наконец-то мы с вами получаем видеокарту, которая гарантированно позволит вывести полноценное изображение HD-DVD за пределы компьютера!

## MICROSOFT ULTIMATE WINDOWS VISTA KEYBOARD

Как вы знаете, выход новой операционной системы от Microsoft уже не за горами, и появление информации о периферийных устройствах, созданных специально для Windows Vista, кажется сейчас вполне закономерным. Новая клавиатура Microsoft Ultimate Windows Vista Keyboard действительно весьма «ультимативна» во многих отношениях — это и беспроводное подключение к компьютеру (посредством Bluetooth), и подсветка клавиш вклубе с датчиком освещенности, который автоматически включает/выключает и регулирует яркость подсветки, и даже встроенный датчик движения (!), который может подавать компьютеру сигнал «logout» (или даже

«hibernate») каждый раз, как только вы встаете из-за компьютера и выходите из комнаты. После всех этих фич масса мультимедийных клавиш и совершенно новый дизайн, напоминающий нечто среднее между Microsoft Natural Multimedia Keyboard и классической клавиатурной компоновкой, уже не кажутся чем-то особенным. Сроки появления клавиатуры в продаже, а также ориентировочная стоимость еще не были объявлены, но, как нам кажется, запуск данного продукта будет приурочен к старту новой операционной системы, который состоится в начале следующего года.

## USB-СЕРФ ИЛИ USB-СНОУБОРД?

Громадные объемы производства флэш-памяти и связанное с этим широчайшее распространение USB-флэш-накопителей привело к тому, что технические параметры теперь не играют практически никакой роли при выборе новой «флэшки», поскольку у 80% устройств они совершенно одинаковые.

На выручку приходят интересные дизайнерские находки — например, компания ACP-EP Memoгу «отметилась» выпуском двух серий USB-флэш-устройств с уникальным внешним видом. Одна серия представляет собой «флэшки» в виде сноубордов с названием

SnowBoard Drive и позиционируется для поклонников зимних видов отдыха, а вторая серия — USB SurfDrive — явно рассчитана на любителей моря, солнца и пляжа — эти накопители изготовлены в виде доски для серфинга.

Странно, что при этом были обделены вниманием поклонники скейтборда...



## КРИСТАЛЬНО ЧЕТКОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ТЕЛЕВИЗОРОВ PHILIPS

HDTV-совместимые устройства потихоньку добрались и до наших палестин. Недавно Philips представил первый ЖК-телевизор с поддержкой HD специально для нашего рынка — это 23-дюймовая модель Philips 23PF5321 с разрешением 1366 x 768 пикселей, оснащенная технологией Crystal Clear III. В ней сочетается целый ряд усовершенствований — функции 2D Combfilter, Dynamic Contrast, Blue stretch и Green enhancement, позволяющие получить картинку с естественными и натуральными цветами. Телевизор оснащен как аналоговым разъемом YPbPr, так и цифровыми DVI и HDMI с поддержкой HDCP. Он способен демонстрировать телевизионную картинку с разрешением 720p и 1080i. Его аудиочасть впечатляет функцией объемного звука Virtual Dolby Surround, позволяющей создавать объемные звуковые эффекты без тыловых АС. Модель уже появилась на нашем рынке, ее рекомендованная цена составляет \$850.



## SAMSUNG Q1 - НОВЫЙ ВЕСТНИК

Новая концепция ультрапортативного компьютера от Microsoft под условным названием Origami наконец-то увидела свет в виде устройства Q1V1000 от Samsung. Устройство весит всего 777 г и оборудовано 7-дюймовым сенсорным экраном, процессором на базе Intel Ultra Low Voltage Centrino M, не нуждающимся в активном охлаждении, жестким диском на 40 Гб и кучей портов коммуникации, включая Wi-Fi и слот для карт CompactFlash. Девайс уже появился в продаже, его ориентировочная цена составляет \$1000.

## MiniSD "PACTET"

Корпорация Panasonic, «создатель» карт памяти формата miniSD, представила очередную новинку — карты памяти объемом 2 Гб. Помимо «флагмана» линейка будет представлена набором «объемов» от 32 Мб до 1 Гб. Пропускная способность интерфейса новых miniSD-карт — до 5 Мб/с. Самое приятное — это то, что появления новинки в продаже не придется ждать несколько месяцев, поступление продукции в магазины намечено уже на август месяц.

## iPod СНОРО ОТКРОЕТ РОТ!

Видимо, чувствуя близкое «дыхание» конкурента номер один, компания Apple начинает «вытаскивать» тузов из рукава. Судя по зарегистрированному недавно патенту, культовый медиаплеер iPod в самое ближайшее время... заговорит! Идея проста, как все гениальное. Если ранее управлять iPod'ом было неловко, то теперь вообще станет легче легкого — достаточно будет не глядя «щелкать» кнопки управления, держа плеер в кармане, а он будет исправно «проговаривать» вам в наушники имя исполнителя и название композиции.





## СОТОВЫЙ ТЕЛЕФОН KG 800 LG CHOCOLATE

Александр Фролов

### ГЛАМУР В ШОКОЛАДЕ

Первый вопрос, который сразу же приходит в голову, — почему этот сотовый телефон называется «Шоколад»? Откуда взялось столь «вкусное» название? Вариаций ответов может быть много, но не в последнюю очередь данное название было выбрано по той тривиальной причине, что эта модель от LG столь же симпатична и приятна, как дорогая шоколадка.

Но вы никогда не поймете, в чем заключается основная фишка этого телефона, пока не включите его. Всю притягательность Chocolate вы сможете оценить именно в тот момент, когда на верхней панели «из ниоткуда» возникнут горящие ярко-красные символы, которые — сюрприз! — одновременно являются основными органами управления телефона, выполненными в виде сенсорных кнопок (впервые в мире!). Яркость OLED-индикаторов в сочетании с необычностью сенсорного управления, привыкание к которому происходит до странного легко, создают поистине незабываемое ощущение!

### ВНИМАНИЕ К МЕЛОЧАМ

Наметанному глазу внешний вид аппарата сразу выдает долгие часы, проведенные дизайнерами и специалистами по эргономике в денных и ночных бдениях. С мягким щелчком сдвигающийся вверх слайдер обнажает 1,3-мегапиксельную фотокамеру со вспышкой (!) и... небольшим зеркальцем для автопортретов. Мелочь, казалось бы? Да, но вся наша жизнь состоит из них! К тому же не все производители сотовых телефонов столь щепетильны в таких вроде бы мелких деталях.

Меню встречает нас крупными иконками и интересным звуковым оформлением. Это ненавязчивое «треньканье» подобрано настолько оригинально и со вкусом, что телефон хочется включать еще и еще...

А в списках предустановленного софта нашлось нечто новомодно-интеллектуальное под названием Sudoku, или японские кроссворды. Честно говоря, после столь щедрого подарка возможность прослушивать MP3, загружая их в 128 Мб встроенной памяти телефона, кажется делом само собой разумеющимся.

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Тип дисплея: TFT, 176 x 220 пикселей  
Количество цветов: 262 000  
WAP: 2.0  
GPRS: класс 10  
MMS, SMS, EMS  
64-голосная полифония, воспроизведение MP3  
Bluetooth, синхронизация с компьютером по USB  
Сенсорная клавиатура  
Встроенная 1,3-мегапиксельная фотокамера со вспышкой и возможностью записи видео  
Встроенная память: 128 Мб  
Работа в режиме ожидания: до 200 часов  
Вес (со стандартной батареей): 83 г  
Габариты: 95 x 48 x 15,2 мм



### ФЕЙЕРВЕРК

Если вы считали, что Chocolate стал финальным достижением LG и фантазия разработчиков на этом закончилась, то с огромным удовольствием сообщаем вам, что вы неправы! Во-первых, к концу года появятся «Шоколадки» с улучшенными техническими параметрами в двух новых цветовых гаммах — белой и розовой. А во-вторых, линейка телефонов класса «премиум» на этом не заканчивается, поскольку у компании есть еще две модели «про запас» — «раскладушка» с чувствительными к прикосновению клавишами с красной подсветкой KG 810 и «классическая» модель KG 320. Функциональное наполнение полностью соответствует требованиям 2006 года — камера 1,3 мегапикселя, TFT-дисплей 220 x 176 точек, 262 000 цветов, 128 Мб встроенной памяти, Bluetooth/USB, 64-голосная полифония, MP3-плеер и FM-радио (в старшей модели).



# СОТОВЫЙ ТЕЛЕФОН SONY ERICSSON CYBER-SHOT K790i БИЗНЕС-КЛАСС ОТ SONY- ERICSSON

Александр Фролов

Новинка от Sony-Ericsson позиционируется как замена модели K750i, которая была вполне современной технически, но проигрывала «заряженностью». С появлением нового аппарата компания явно берет реванш, поскольку некоторые фишки новинки просто потрясают.

K790i явно придется по вкусу всем, кто уже успел познакомиться с телефонами бизнес-класса компании Sony-Ericsson, поскольку большинство внесенных изменений носит эволюционный характер. Немного «осовременилось» меню, экран стал больше, «перепрыгнув» с разрешения в 200 x 176 точек до 320 x 240, появились новые функции, а также была добавлена совершенно новая камера, которая заслуживает отдельного разговора. Несомненно, Sony Cyber-shot с матрицей 3,2 мегапикселя и встроенной вспышкой является «движущей силой» этого телефона. Собственно, она и дала этому устройству название – Sony Ericsson Cyber-shot K790i.

Фотокамера располагается сзади аппарата, для защиты от пыли она закрыта небольшим «слайдером», сдвигающимся с четким щелчком вниз (да-да, именно «вниз», а не «вбок», поскольку предполагается, что во время фотосъемки фотоаппарат... простите, телефон вы будете держать горизонтально), одновременно переключая телефон в режим фотосъемки. Клавиши «зуммирования» при этом располагаются под левой рукой, а клавиша «спуска затвора» – под правой. Подобная компоновка органов управления съемкой, конструкция защитного кожуха, а также форма и расположение вспышки напоминают фотоаппараты Sony серии DSC-T, отчего имидж телефона только выигрывает.

Предметом гордости является также «джойстик» аппарата – легкость его хода и четкость срабатывания поистине фантастические. В комплекте поставки имеется гарнитура, USB-шнур и карта памяти Sony Memory Stick Micro M2 емкостью 64 Мб. Но для того чтобы в полной мере опробовать мультимедийные возможности устройства, в тесте мы использовали новейшую карту памяти Sony Memory Stick Micro M2 емкостью 512 Мб – аппетит приходит во время еды, ведь карточка в 64 Мб «съедается» 3-мегапиксельной камерой за каких-то два десятка кадров, фотографировать же вам таким удобным аппаратом захочется очень часто. А ведь можно еще и MP3 слушать...



## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Диапазон: GSM 900/1800/1900  
Дисплей: TFT 262 144 цветов, 320 x 240 пикселей  
Встроенная фотокамера Cyber-shot 3,2 мегапикселя  
Разъем для карт памяти: Sony Memory Stick Micro M2 (до 2 Тб)  
Стерео FM-радио  
72-голосная полифония, воспроизведение MP3  
Bluetooth, инфракрасный порт, синхронизация с компьютером по USB

Телефонная книга: 1000 записей  
Поддержка электронной почты  
Java  
SMS, MMS  
WAP, GPRS, EDGE  
Голосовой набор  
Диктофон  
Аккумулятор: Li-Ion, 900 мАч  
Время работы в режиме разговора: до 7 часов  
Время работы в режиме ожидания: до 350 часов  
Вес: 115 г  
Габариты: 105 x 47 x 22 мм

## КТО НА IPOD?

Подразделение компании Microsoft по разработке игровых консолей Xbox не сидит сложа руки – в данный момент к запуску подготавливается медиаплеер для конкуренции на рынке, на сегодняшний день полностью «захваченном» iPod'ом. Одной из главных отличительных особенностей от «конкурента номер один» называется наличие Wi-Fi, что делает плеер в достаточной степени самостоятельным устройством. Также ведутся переговоры относительно интернет-сервиса, который смог бы стать конкурентом iTunes.

## ЯРЧЕ, ЕЩЕ ЯРЧЕ!

Недавно Konica Minolta продемонстрировала прототип органического электролюминесцентного дисплея (Organic EL Screen) высокой яркости. Показатели рекордны – яркость в 1000 канделл на квадратный метр, срок службы 10 000 часов, что намного лучше параметров существующих на сегодняшний день топовых OLED-дисплеев. Срок выхода технологии на рынок не объявлен.

## НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ "ФЛЭШЕК" SONY

Кто из нас откажется от более быстрой и емкой «флэшки»? Правильно – никто! Тем более если это накопитель нового поколения Sony Micro Vault. Максимальная емкость этих устройств возросла до 4 Тб, а скорость передачи данных – до 29 Мбит/с чтения и 23 Мбит/с записи. Кроме того, в комплекте с «флэшкой» идет утилита Virtual Expander, которая умеет сжимать файлы «на лету», увеличивая объем устройства чуть ли не в три раза.

## "ПРЕМИАЛЬНЫЕ" ОТ LG

Новая линейка сотовых телефонов от LG класса «премиум» обращает на себя внимание в первую очередь стильным дизайном моделей KG 810 и KG 320. Чувствительные к прикосновению клавиши «раскладушки» KG 810 создают необычные тактильные ощущения, а их красная подсветка окутывает аппарат ореолом таинственности. Модель KG 320 выполнена в традиционном стиле и адресована любителям классических форм. Функциональное наполнение моделей при этом соответствует требованиям 2006 года – камера 1,3 мегапикселя, TFT-дисплей 220 x 176 точек, 262 000 цветов, 128 Мб встроенной памяти, Bluetooth/USB, 64-голосная полифония, MP3-плеер и FM-радио (только в старшей модели).







## СОТОВЫЙ ТЕЛЕФОН NOKIA 7360 L'AMOUR

Александр Фролов

Вы никогда не задумывались, почему желание поменять телефон возникает так редко? Ответ прост — помимо необходимой функциональности мало по-настоящему красивых, цепляющих глаз моделей, которыми бы очень хотелось обладать. Но вот когда подобная модель все-таки появляется...

И Nokia 7360 имеет все шансы стать именно такой моделью. Вышедший в новой «гламурной» серии сотовых телефонов компании под названием L'Amour Collection, этот аппарат имеет четкую направленность — бизнес-класс.

### БИЗНЕС И ГЛАМУР РУКА ОБ РУКУ

Дизайнеры Nokia вот уже много лет являются законодателями мод в области сотовых телефонов, посему если они считают, что Art Deco — это современно, то так тому и быть. Кому-то это нравится, кому-то не очень, но тем не менее факт остается фактом.

Внешне телефон сохранил отличительные черты своих удачных предшественников. Добавились благородно поблескивающие тонкие металлические линии, а «джойстик» в центре приобрел некоторую «легкомысленность» и «гламурность», будучи сделанным из цветного полупрозрачного пластика. Задняя крышка частично выполнена «под кожу», что не только создает восхитительные тактильные ощущения, но и не даст телефону случайно выскользнуть даже из рук.

В комплекте поставки идет проводная гарнитура, оформленная в том же стиле, что и сам аппарат. Ее наличие в комплекте оценят бизнесмены, успевшие раскусить даруемый гарнитурой уровень удобства при общении по сотовому телефону. К тому же всегда приятно, что вам не придется идти в магазин и покупать что-то отдельно.

Если вы держали в руках какой-нибудь из телефонов Nokia, значит, вы разберетесь в меню любого аппарата этой фирмы. Здесь нет никаких неожиданных открытий или «прорывов», все понятно и знакомо — необходимая бизнес-модели функциональность и чуть-чуть развлечений.

Но самое необычное, чем может похвастаться аппарат серии L'Amour Collection, — это «хлястик» с «гламурной» завитушкой, являющийся частью стилизованного оформления новой серии. Первое время может раздражать, но потом палец сам ищет его, чтобы проверить, как он там, на месте ли. Это напоминает ярлычок на дорогих стильных джинсах, который хочется не отрезать, а наоборот, выставить напоказ — смотрите, завидуйте, он у меня есть!

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Диапазон: GSM 900/1800/1900

Дисплей: 65 536 цветов, 128 x 160 пикселей

Встроенная VGA-камера

с возможностью записи видео

Сtereo FM-радио

Встроенная память: 4 Мб

Поддержка электронной почты: SMTP, POP3 и IMAP4,

просмотр файлов JPEG, 3GP, MP3, PPT, DOC,

EXCEL и PDF

SMS, MMS 1.2, AMR, Flash

Телефонная книга с отображением присутствия:

позволяет проверить доступность абонента, прежде чем звонить

Мелодии вызова: 24-голосная полифония, MP3,

True Tones, AAC

Инфракрасный порт

Удаленная синхронизация через сотовую сеть (OTA) 1.1.2

Java MIDP 2.0

EDGE: Class B, multislot class 6

GPRS: Class B, multislot class 10

HSCSD (high-speed circuit-switched data)/CSD

(circuit-switched data)

Push-to-Talk

Голосовой набор

Голосовое управление

Диктофон

Время работы в режиме разговора: до 4 часов

Время работы в режиме ожидания: до 450 часов

Вес: 92 г

Габариты: 105 x 45 x 18 мм





## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

### DiREC F1306

Носитель информации: флэш-память,  
емкость от 256 до 1024 Мб

Поддерживаемые форматы: MP3, WMA  
Тюнер

Количество фиксированных настроек:  
30 станций

Диктофон

Максимальное время записи:

1080 минут с качеством 24 КГц/32 Кб/с,  
300 минут с качеством 44.1 КГц/128 Кб/с  
(в расчете на память 256 Мб)

Дальность встроенного микрофона:  
до 2 метров

### DiREC M1900

Носитель информации: HDD форм-  
фактора 1 дюйм, емкость 5 Гб

Поддерживаемые форматы: MP3,  
WMA, AVI

Тюнер

Встроенный диктофон

Максимальное время записи:

21,600 минут с качеством 24 КГц/32 Кб/с,  
6,000 минут с качеством  
44.1 КГц/128 Кб/с

Дальность встроенного микрофона:  
до 2 метров

## MP3-ПЛЕЕРЫ DiREC F1306 И DiREC M1900

### DiREC – ОЧЕРЕДНОЙ ВИТОН ЭВОЛЮЦИИ MP3-ПЛЕЕРОВ

Александр Фролов

Фирменная упаковка продукции DiREC более всего напоминает... новогодний подарок. Она так же необычно «раскрывается», снабжена забавными яркими ленточками... в общем, доставляет удовольствие еще до встречи с самим продуктом.

Но все-таки перейдем к делу. Для начала познакомимся с младшей моделью – плеером DiREC F1306. Плееры этой серии выполнены в небольшом корпусе цвета «серый металл» и имеют встроенную флэш-память объемом от 256 до 1024 Мб. HDD-плеер DiREC M1900 с 5 Гб жестким диском форм-фактора 1 дюйм отличается от своего младшего «собрата» чуть большими размерами, более строгим и элегантным дизайном и управлением на базе миниатюрного джойстика. Плюс к этому он оборудован дисплеем лучшего качества и способен воспроизводить видео.

Мультимедиаплеер от DiREC – больше, чем просто плеер. Это устройство классом выше – что-то наподобие «наладчика», только более миниатюрное. С

его помощью можно не только слушать аудио и смотреть видео (только на DiREC M1900), но даже просматривать фотографии, читать тексты (!) или слушать музыку с одновременным воспроизведением текстов песни (!). В обеих моделях есть FM-радио с возможностью записи с эфира понравившихся мелодий, а также встроенный микрофон, позволяющий использовать их в качестве диктофона.

Но и это еще не все – в каждом плеере DiREC есть по четыре встроенных игры: «Тетрис», «Сапер», «Пятнашки» и «Коробки» (аналог Sokoban) в F1306 и «Побег» (аналог Lode Runner), «Коробки», «Номера» и «Змейка» (аналог Python) в M1900. Естественно, что на M1900 игры выглядят лучше, да и играть на нем удобнее благодаря джойстику.

Для удобства работы в комплекте имеется программа T-Music Manager, которая поможет «перегнать» ваши любимые компакт-диски в формат MP3 и «сбросить» в плеер по USB-шнuru. То же самое можно сделать и с видеофайлами –

при помощи прилагающейся в комплекте бесплатной программы VirtualDub и специального конфигурационного файла со всеми необходимыми настройками, оптимизирующего сжимаемый файл под возможности плеера.

Устройства оборудованы мощными усилителями для наушников – во время тестирования они спокойно «раскачивали» столь серьезные «уши», как Sennheiser HD 465. Небольшая путаница возникла лишь с обозначением уровня громкости – если в младшей модели он отображается «спайдером», в старшей он дублируется цифрами от 0 до 60 (а почему не до ста?).

Аккумуляторы обоих устройств можно заряжать как по USB-шнuru, так и от приложенного в комплекте зарядного устройства. Кстати, M1900 может работать и в качестве внешнего накопителя – например для «сброса» фотографий, а также в качестве портативного съемного диска, что серьезно расширяет границы его применения.

## SAMSUNG ULTRA!

Компания Samsung наносит удар по трем направлениям – «слайдер», «раскладушка» и «моноблок», выпустив линейку самых тонких в мире телефонов Ultra Edition. Их общими чертами являются изящество формы, стиль и удобство использования, а также мощная «заряженность» – например, все телефоны оборудованы ТВ-выходом (!).

Первый телефон серии – «раскладушка» Samsung Ultra Edition 9.9 (D830) толщиной всего 9,9 мм с 2-мегапиксельной камерой, возможностью обмена данными через Bluetooth/USB и слотом для карт памяти microSD – все это в элегантном корпусе из магниевого сплава с бархатистой поверхностью и реагирующей на легчайшее прикосновение псевдосенсорной клавиатурой. Слайдер Samsung Ultra Edition 12.9 (D900) толщиной 12,9 мм – один из самых тонких слайдеров в мире с 3-мегапиксельной камерой и многочисленными бизнес-функциями – просмотром документов MS Office, PDF и HTML. Самая интересная его особенность – реагирующий на изменение окружающей среды пользовательский интерфейс uWorld, разработанный совместно с компанией Adobe. Основной дисплей показывает красочный вид того города, где вы находитесь, и меняет картинку в зависимости от времени суток.

Завершает линейку Samsung Ultra Edition 6.9 (X820), самый тонкий моноблок в мире – толщина его корпуса составляет всего 6,9 мм, что не мешало разместить в нем 2-мегапиксельную камеру. Он легко поместится не только в кармане рубашки, но даже в бумажнике.





## НОУТБУК ASUS A8J ПОРТАТИВНАЯ "МАШИНА РАЗВЛЕЧЕНИЙ"

Александр Фролов

Общение с новыми ноутбуками ASUS – это каждый раз как праздник. Даже если перед этим вы уже видели множество моделей, компания всегда найдет, чем вас порадовать. Не стал исключением и ноутбук ASUS A8J на базе чипсета Intel Centrino Duo и видеокарты nVidia GeForce Go 7300, принадлежащей к последнему поколению видеоакселераторов.

Первое, что радует глаз при поднятии стильной белой крышки ноутбука, – широкоэкранный 14-дюймовый матрица, де-факто ставшая стандартом для обыкновенных «рабочих лошадей», не метаящих ни в субноутбуки, ни в «заместитель» настольному ПК». Дальше обращаешь внимание на крупную удобную клавиатуру, грамотное расположение

кнопок управления... и, в общем, «вживаешься» в ноутбук. Единственное, что заставляет на секунду задуматься, – отсутствие обозначений у кнопок, эквивалентных нажатию правой и левой кнопок мыши.

Видеосистема достойно встречает как довольно-таки старые игры, так и хиты последнего поколения благодаря «свежести» использованных технологических решений – так что забудьте о проблемах, возникающих при желании «поиграть в новую игрушку».

Также устройство полностью готово для любых коммуникаций (вклю-

чая довольно редко встречающийся интерфейс Bluetooth) и даже для общения в видеочатах – благодаря встроенной веб-камере с матрицей 0,35 мегапикселя.

Ноутбук от ASUS это всегда целая пачка технологий «в одном флаконе», и одной из самых интересных в данной модели является ASUS Splendid Video Enhancement Technology. Если раньше видео на экране ноутбука выглядело «блекло» по сравнению с телевизором, поскольку в ноутбуке отсутствовали специальные схемы для обработки видеосигнала, делающие изображение «глубоким», «сочным» и «ярким», то теперь у нас есть технология Splendid

Video Enhancement, с которой качество видео на ноутбуке становится сопоставимым с телевизионным. SVE следит за тем, чтобы тон и цветовая насыщенность сигнала в каждой точке экрана больше радовали глаз, особенно хорошо это удается на больших участках с однородным цветом, например травой, небом или морем. Также автоматически корректируется баланс яркости и контраста на темных участках изображения, позволяя увидеть больше деталей в тенях. А для того чтобы можно было сразу приобщиться к такому счастью, не вникая глубоко в настройки, имеется пять предустановок, переключая которые можно сразу же, что называется, почувствовать разницу.

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

**Чипсет:** Intel Centrino Duo (Intel 945PM Express Chipset, Intel PRO/Wireless 3945BG Network Connection)

**Процессор:** Intel Core Duo Processor T2300

**Память:** 2 Гб DDRII 667 МГц

**Жесткий диск:** 120 Гб

**Экран:** 14,1" WXGA 1280 x 800, технологии Color Shine, ASUS Splendid Video Enhancement Technology

**Видеосистема:** nVidia GeForce Go 7300 с поддержкой технологии TurboCache go 512 Мб (128 Мб VRAM)

**Звук:** Intel High Definition Audio

**Оптический привод:** DVD-SuperMulti (пишущий DVD-привод для форматов DVD-R/RW+R/RW Double Layer)

**Модем:** Fax/Modem, встроенный в чипсет

**Сеть:** 10/100/1000 Ethernet

**Беспроводные коммуникации:** IrDA, Bluetooth V2.0+EDR, Wi-Fi 802.11 a/b/g

**Встроенная веб-камера:** 0,35 мегапикселя

**Разъемы:** D-SUB, DVI-D, S-Video, 5 портов USB 2.0, Express Card, аудио, SPDIF, кардридер форматов SD/MMC/MS/MS PRO

**Вес:** 2,39 кг

**Габариты:** 335 x 245 x 35 мм







## ПОРТАТИВНАЯ АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА CREATIVE TRAVELSOUND 250

Александр Фролов

### НАВОДИМ ГЛАЗЕЦ НА "ДОРОЖНЫЙ ЗВУК"

То, что низкое качество звука является одной из самых слабых сторон среднестатистического ноутбука, — общеизвестный факт, с которым нам всем приходится мириться вот уже много лет.

Разные компании решают эту проблему по-разному. Например, компания Toshiba организовала альянс с грандами звука Harman-Kardon, что позволило установить на ноутбуки топовых серий дорогостоящие высококачественные динамики.

К тому же что делать, если ноутбук вы уже купили, а его качество звука вас не устраивает? Ведь нельзя же вынуть из него динамики и поменять на другие. И не надо! Есть другой вариант — достаточно приобрести внешнюю портативную акустическую систему. Например, такую как Creative TravelSound 250.

В прозрачном пластике упаковки заключен полный дорожный комплект —

белые как снег колонки, всем своим видом подчеркивающие свою «классовую» принадлежность, шнуры, батарейки и бархатный чехол, как нельзя кстати подходящий для столь гламурного устройства.

Вставляем четыре «пальчиковых» батарейки, нажимаем кнопку — акустическая система Creative TravelSound откликается синей подсветкой. Теперь можно выбирать место, откуда она будет радовать нас своим звуком, — кстати, небольшие силиконовые «ножки» не дадут ей скользить даже на стеклянной поверхности. А если вы предполагаете смотреть фильм, находясь выше колонок, то «моноблок» легко наклоняется до щелчка назад. Так будет удобнее.

Меломанам со стажем, пожалуй, не стоит ждать от них каких-либо особенных откровений. Но если вы просто хотите пос-

мотреть кино в дороге при помощи ноутбука — скажем, сидя вечером в гостиничном номере, то здесь продукция Creative придется как нельзя кстати.

И если после просмотра половины фильма вам покажется, что качество звука какое-то «плосковатое» и вовсе не улучшилось, вам стоит только выключить Creative TravelSound и продолжить просмотр с использованием встроенных в ноутбук динамиков, чтобы понять, что такое действительно «плоский» звук и где он на самом деле находится.

#### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Выходная мощность: 1,5 В (RMS)

на канал

Частотные характеристики:

150 Гц — 20 КГц

Количество батареек: 4 x AAA

Время работы от батарей: до 25 часов

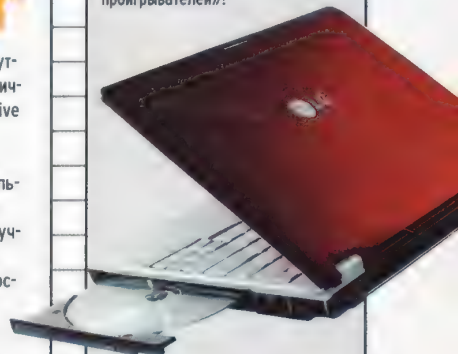
Вес: 248 г (без батарей)

## ВЕНО ЛИШЕТ BLU-RAY

BenQ BW1000 trio — новейший оптический накопитель от BenQ, готовый к работе сразу с тремя типами оптических носителей: CD, DVD и Blu-Ray. Поддерживаются как однослойные, так и двухслойные BD-диски емкостью на 25 и 50 Гб. Привод оснащен следующими фирменными технологиями: Tilt Control System, SolidBurn, Write Right (Seamless Link) и Walking OPC.

## ВИДИТ ОНО, ДА ЗУБ НЕЙМЕТ???

Samsung объявил о «готовности к выпуску на американский рынок» своего первого проигрывателя Blu-Ray-дисков BD-P1000. Пикантность ситуации заключается в том, что «поставки аппарата начнутся сразу же после запуска первой волны фильмов в формате Blu-Ray». Надемся, что запуск фильмов в формате Blu-Ray откладывается не по причине «отсутствия в магазинах Blu-Ray проигрывателей»?



## МАЛЕНЬКИЙ, ДА УДАЛЕННЫЙ

В семействе суперкомпактных ноутбуков с размером экрана 12 дюймов пополнение — модель LW25 Express Dual от LG. Развитие успешной модели LW20 пошло по эволюционному пути — двухъядерный процессор Intel Core Duo, жесткий диск емкостью 60 Гб, DVD-рекордер серии SuperMulti, поддерживающий запись двухслойных дисков, и все это в небольшом корпусе весом в 1,89 кг!

## ПОРА МЕНЯТЬ ИНТЕРФЕЙСЫ

Почти завершена разработка нового стандарта, призванного прийти на смену нынешним компьютерным интерфейсам DVI и D-SUB. Он называется UDI — Unified Display Interface («унифицированный дисплейный интерфейс»). Он не позиционируется как конкурент HDMI, однако заявлена совместимость «сверху вниз» между UDI, HDMI и DVI. Во главу угла ставится его низкая стоимость, не в последнюю очередь по причине свободы от лицензионных отчислений.

## LG SUPERMULTI

### "ВСЕЯДНЫЙ" DVD-РЕКОРДЕР

Александр Фролов

Новинка от LG в серии DVD-рекордеров Supermulti умеет читать и записывать любые форматы CD и DVD, в том числе довольно редкий у нас DVD-RAM, обеспечивая высокие для внешнего устройства скоростные показатели — до 16X для записи однослойных носителей и до 8X для записи двухслойных. Но главная его «изюминка» — наличие аудио- и видеовыходов, позволяющих оцифровывать видео нажатием одной кнопки и без участия компьютера. Впрочем, при желании можно цифровать и редактировать видео традиционным образом — в комплекте поставки имеются все необходимые шнуры и программное обеспечение.







## DVD-ВИДЕОКАМЕРА SONY DCR-DVD505E ФЛАГМАН ЭПОХИ DVD

Александр Фролов

Скоро будет, наверное, лет двадцать, как видеокамеры прочно обосновались в нашей жизни. В настоящее время у среднестатистического покупателя покупка видеокамеры занимает третье место после DVD-плеера и цифрового фотоаппарата, а иногда претендует и на второе.

Более всего распространены традиционные камеры с лентопротяжным механизмом, как аналоговые, так и цифровые, но в последнее время с ними все чаще успешно конкурируют камеры с альтернативными носителями информации — жесткими дисками и DVD-дисками.

Сегодня у нас в «гостях» представитель последних, флагман линейки DVD-видеокамер Sony — DCR-DVD505E, которая буквально до отказа напичкана самыми современными технологиями. Судите сами — матрица ClearVid CMOS, объектив Carl Zeiss Vario-Sonnar T, кодек Dolby Digital 5.1 для записи объемного звука с помощью встроенной системы из четырех крошечных микрофонов и 3,5-дюймовый поворотный сенсорный экран с отношением сторон 16:9, так и подмигивающий вас снимать все свои фильмы «широкоэкранными».

Носителями информации в DVD-камерах являются маленькие 80-мм DVD-диски всех популярных в настоящее время на рынке форматов — DVD-R, DVD-RW, DVD+R и DVD+RW, односторонние на 30 минут записи и двухсторонние на 60 минут.

По сравнению с «кассетной» системой Mini-DV подобная камера предлагает потребителю массу преимуществ. За счет упрощения механической части камеры (как вы понимаете, в ней полностью отсутствует сложный и тяжелый лентопротяжный механизм) камера стала намного более устойчивой к тряске и вибрациям (поскольку шпиндель в ней всего лишь один), а также сильно «полегчала». Но самый главный ее «козырь» — это то, что полученную запись вам не надо ни куда-то переписывать, ни обрабатывать. Она вообще получается уже готовой к просмотру — достаточно вынуть диск и вложить его в любой DVD-проигрыватель, и уже можно смотреть.

Так что прекращайте недоверчиво коситься на рекламные проспекты — заявленная производителем формула «снимите — достаньте диск — смотрите» действительно работает!

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

**Объектив:** Carl Zeiss Vario-Sonnar T  
**Оптическое увеличение:** 10x  
**Цифровое увеличение:** 120x  
**Фокусное расстояние** (эквивалент  $f = 35$  мм): в видеорежиме 41.3 — 485 (формат 16:9), 37.9 — 445 (формат 4:3), в фоторежиме 40.4 — 404 (формат 16:9), 37 — 370 (формат 4:3)  
**Матрица:** ClearVid CMOS 1/3 дюйма, 2,1 мегапикселя  
**Задействованное количество пикселей в режиме видеосъемки:** 1430 тыс. (формат 16:9), 1930 тыс. (формат 4:3)  
**Задействованное количество пикселей в режиме фотосъемки на карту памяти:** 1490 тыс. (формат 16:9), 1990 тыс. (формат 4:3)  
**Скорости затвора:** 1/3 — 1/425 с  
**Баланс белого:** авто, на открытом воздухе, внутри помещения, «одно нажатие»  
**Программы:** портрет, пляж и лыжи, ландшафт, прожектор, закат и луна  
**Минимальное освещение:** 3 люкс  
**Минимальное освещение с функцией NightShot:** 0 люкс  
**Функция Super Steady Shot**  
**ЖК-дисплей:** гибридный TFT 3,5 дюйма, 16:9, 221 200 точек, с сенсорной панелью  
**Видоскатель:** цветной, 123 200 точек  
**Функция Super SteadyShot** (электронный стабилизатор изображения)  
**Аудио:** Dolby Digital 5.1, встроенная 4-канальная система микрофонов  
**Носитель данных:** DVD-диск емкостью 1,4 и 2,8 Гб (30 и 60 минут в режиме SP) форм-фактора 80 мм  
**Форматы записи:** MPEG2 (видео), JPEG (фото)  
**Размер изображения (видео):** 640 x 480  
**Размер изображения (фото):** 2304 x 1296 (формат 16:9), 2304 x 1728 (формат 4:3)  
**Соединение:** USB, Audio, Video, S-Video  
**Время непрерывной работы от батареек:** 105 минут  
**Вес:** 540 г  
**Габариты:** 147 x 66 x 90 мм



## ВЕБ-КАМЕРА LOGITECH QUICKCAM FOR NOTEBOOKS PRO СВЕТ, КАМЕРА... ВИДЕОЧАТ!

Александр Фролов

Компания Logitech у нас уже традиционно принято доверять выбор мышей и компьютерной периферии. Не являются исключением и веб-камеры, и на одну из представительниц новой линейки – Logitech QuickCam for Notebooks Pro – мы как раз решили обратить внимание.

Разработана она специально для ноутбуков – сзади ее элегантной конструкции расположена «прищепка» с мягкими резиновыми наконечниками, благодаря чему ее можно аккуратно «вешать» прямо на раскрытом экране вашего ноутбука.

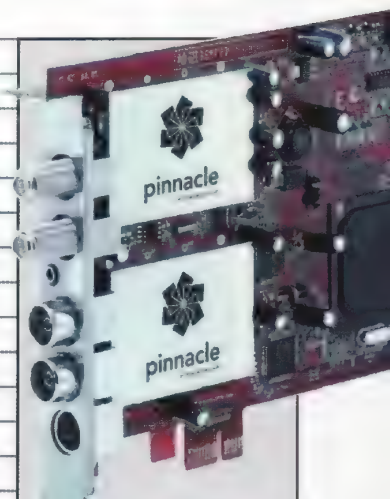
Используемая в ней 1,3-мегапиксельная матрица дает более четкую и детальную картинку с максимальным разрешением 1280 на 960 точек, нежели камеры предыдущего поколения с 0,3-мегапиксельными матрицами и максимальным разрешением 640 x 480 точек. Более того,

она дает лучшую картинку даже в стандартном разрешении программ Skype и Microsoft Live Messenger, что составляет всего лишь 320 x 240 точек. Достигается это за счет того, что интерполируемое (т.е. «пересчитываемое») «из большего в меньшее» разрешение всегда дает более высокое качество, чем снятое «один в один». Нелишне будет заметить, что камеры от Logitech – единственные, которые могут похвастаться «честными» 30 кадрами изображения в секунду.

Но, естественно, данная модель новая не только потому, что в ней используется матрица последнего поколения, – инноваций в ней предостаточно. Это технология RightLight, позволяющая «вести эфир» в условиях недостаточного освещения, а также ее партнер RightSound, полностью устраняющая

эффект «эха» и строго следящая за синхронизацией звука и изображения. А для того, чтобы процесс общения шел веселее, Logitech предлагает использовать в видеочате свои «фирменные» видеоэффекты – например, представиться собеседнику говорящей акулой, которая будет в точности отслеживать всю вашу мимику благодаря совершенной системе слежения.

И напоследок по поводу того, о чем мало кто вспоминает. Вы покупаете новую камеру, но качественную картинку при этом получают ваши собеседники, а не вы. Обидно, правда? И все-таки смысл в покупке есть. Потому что, если у вас будет установлена Logitech QuickCam for Notebooks Pro, ваши собеседники будут намного охотнее выходить с вами на видеочат, а значит, у вас откроется масса недоступных прежде возможностей!



### PINNACLE С ПУЛЬТОМ

Специально для владельцев современных компьютерных систем Pinnacle выпустил две модели ТВ-тюнеров с интерфейсом PCI-E x 1. Младшая модель, Pinnacle PCTV Dual Hybrid Pro PCI-e, имеет два антенных разъема и два тюнера, что позволяет одновременно записывать один источник и смотреть другой, будь то аналоговое телевидение, DVB-T или FM-радио. Старшая модель – Pinnacle PCTV Dual Analog + DVB-T + DVB-S помимо всех перечисленных возможностей может одновременно принимать сигнал с двух спутниковых «тарелок» (DVB-S). Телевизионная часть тюнеров построена на чипсете Philips, «спутниковая» – на чипсете ZariLink. Обе модели комплектуются пультом ДУ.

### НИНТЕНДО Wii – УЖЕ ОСЕНЬЮ?

Компания Nintendo меняет свои планы и собирается сделать запуск консоли Nintendo Wii уже в октябре месяца, явно надеясь «отщипнуть» часть рынка до прихода Sony PlayStation 3. Конечно, ее игровая приставка не сможет конкурировать с Xbox 360 и PlayStation 3 по техническим параметрам, но зато на ней идут старые игры от Nintendo, у нее совершенно уникальный манипулятор, да и стоит она дешевле.

### ХБОК 360: HD-DVD ОТДЕЛЬНО

На слухи о возможной модернизации Xbox 360 посредством простой замены DVD-привода на HD-DVD пресс-служба компании Microsoft ответила, что подобный шаг она не планирует. Судя по всему, добавление HD можно будет сделать лишь с приобретением специального HD-DVD-привода во внешнем исполнении, который и был продемонстрирован на последней E3.



### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Камера: 1,3 мегапикселя  
Поддерживаемые разрешения (видео): 320 x 240, 640 x 480, 30 кадров в секунду  
Поддерживаемые разрешения (фото): 320 x 240, 640 x 480, 1280 x 960, 2272 x 1704 (с программной интерполяцией)  
Встроенный микрофон  
Интерфейс: USB  
Технологии: RightLight, RightSound, Logitech VideoEffects  
В комплекте: гарнитура (моно), мягкий кофр для транспортировки





## КЛАВИАТУРА ZBOARD АРТЕФАКТ!

Александр Фролов

Строго говоря, Zboard — это не совсем клавиатура. Это гаджет, благодаря которому вы можете получить намного больше кайфа от игры и удовлетворения как от процесса, так и от результата работы. Звучит заманчиво, не правда ли?

Итак, что же из себя представляет Zboard?

Вы когда-нибудь видели специальные игровые контроллеры с крупными эргономичными кнопками, специально «заточенными» под определенный тип игр — FPS, стратегии и т.д.? Думаю, что да. Подобную продукцию изготавливает множество фирм — Belkin, Saitek, когда-то их делала даже Logitech... Единственное их неудобство — они занимают много места на и без того загроможденном столе, поэтому сразу по окончании игры их приходится куда-нибудь убирать.

А теперь представьте себе, что все то же самое — большие удобные кнопки, промаркированные надписями «присесть», «перезарядить», «высунуться», — вы можете мгновенно получить прямо на своей клавиатуре, да еще при этом оформленной под стилистику вашей любимой игрушки. Революционное решение, не правда ли?

Именно это и предлагает нам Zboard. Физически все выглядит следующим образом — на столе у вас лежит пустая «клавиатурная основа» (keyboard base), на которую можно легко и просто «надеть» раскладной игровой набор клавиш (keyset), а по окончании игры заменить его на стандартный «офисный набор клавиш», практически неотличимый внешне от обыкновенной клавиатуры, вдобавок оснащенной кучей мультимедийных клавиш. Как только вы установили новый «кейсет», клавиатура автоматически определяет его и включает его раскладку клавиш. На выбор имеются игровые «кейсеты» практически для всех популярных игр — DOOM III, Battlefield 2, World of Warcraft и т.д.

Одной из сильных сторон Zboard являются драйверы, позволяющие ей реагировать на одновременное нажатие до семи клавиш (в то время как обычные PS/2-клавиатуры отслеживают одновременное нажатие до четырех клавиш), что может дать вам серьезную фору в некоторых играх.

Кстати, компания Zboard теперь известна не только в среде геймеров и любителей различных гаджетов. Одним из заказчиков ее знаменитых клавиатур является... армия США, где Zboard является частью тренажера для подготовки морпехов.

Помимо игровых наборов клавиш компания Zboard выпускает «кейсеты» для работы в программах Adobe Photoshop и Autodesk 3ds Max, но в Россию они пока, к сожалению, не поставляются.

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Интерфейс: USB

USB-хаб на 2 устройства

Комплект: Клавиатурная основа, стандартный игровой набор клавиш, стандартный офисный набор клавиш, эргономичная подставка для рук

Системные требования:

Windows XP/2000, процессор 500 МГц, память 128 Мб, 100 Мб свободного места на жестком диске, CD-ROM, Internet Explorer версии 4.5 и выше

Вес: 1,4 кг

Габариты: 485 x 240 x 60 мм



5-я выставка электронных развлечений для дома



30 ноября - 3 декабря 2006 года  
Санкт-Петербург, ЦВЗ «Манеж», Исаакиевская пл., 1

**hiT**

HOME  
INTERACTIVE  
TECHNOLOGIES

Компьютеры, приставки, аксессуары  
Мобильные развлекательные устройства  
Инновационные электронные системы  
Аудиовизуальные системы  
Мультимедиа, Интернет  
Игры, ПО, фильмы на DVD

Дирекция

телефон: (812) 717-6446-717-6089  
e-mail: info@real-fair.ru  
[www.real-fair.ru](http://www.real-fair.ru)

Организатор:  
ИВЦ «Реалт»

При поддержке:  
РАЭК, РОЦИТ, Enter Media  
Журналов

StereoVideo, МН-мобильные новости,  
Игромания, XS Magazine, PlayStation 2 Official  
Magazine Россия, Russian Digital, Russian Mobile,  
Электроника: Производство и торговля,  
Потребитель, КомпьютерPrice  
Интернет-поддержка:  
[slnews.ru](http://slnews.ru), [hi-fi.ru](http://hi-fi.ru), [totaweek.ru](http://totaweek.ru)

ИВЦ «Реалт»  
телефон: (812) 717-6089, 717-6446  
e-mail: info@real-fair.ru  
[www.real-fair.ru](http://www.real-fair.ru)



# JEEP COMMANDER

## АМЕРИКА LIMITED

Дизельный двигатель V6  
Объем 2987 см – 218 лошадей  
Цена: 47 000 евро  
в базовой комплектации.



**П**еред вами европейская дизельная версия нового Jeep Commander. Решетка радиатора с семью отверстиями как бы говорит нам: «Вы смотрите на настоящий джип!» Джип – это фонетическое сокращение букв C и P от «general purpose». Проще говоря, машина для решения любых проблем. Что мы и будем учитывать, вынося приговор этому монстру, способному с одинаковым успехом месить грязь и рассекать по автомагистралям. Со своим статичным клиренсом Commander не претендует на равное положение с такими стопроцентными внедорожниками, как Touareg или Land Cruiser. Зато, несмотря на свои 2,4 тонны, топкие дороги, в которых он вьезет до дверей, его не пугают благодаря трансмиссии 4x4 QuadraDrive второго поколения, которой оборудован этот крутой малыш. Он смело кидается в грязь и радуется этому, как гиппопотамиче. Помогая выполнению поставленной задачи, автома-

тическая коробка передач исполняет свою роль блестяще. Выбравшись из грязи, мы отправляемся на «гетскую площадку» – т.е. на дорогу. Излишне мягкая подвеска, которая мешала нам на бездорожье, не порадовала и на типичном, усеянном заплатками и проплешинами, покрытии наших дорог: на высокой скорости Commander изрядно покачивался. По нашему мнению, подвеске не хватает боковой поддержки. Впрочем, если не превышать установленные лимиты скорости, машина идет достаточно плавно. В салоне с деланно простоватым дизайном царит американская атмосфера. Верхняя часть панели управления оригинально оформлена: на ней расположено четыре пары регулируемых вентиляционных решеток и 16 болтов с внутренним шестигранником. Руль и рукоятка селектора переключателя режимов трансмиссии украшены логотипом Jeep, обрамленным хромированным кольцом и декоративными болтами. Именно в этом, наверное, и заключается весь американский шарм. Сзади мы находим два ряда сидений, расположенных ступенчато, т.е. каждый ряд чуть выше пре-

выдущего. Эта конфигурация идеальна для того, чтобы везти детей и их приятелей на шашлыки, все пассажиры имеют равные возможности любоваться проплывающими мимо пейзажами. Сиденья можно сложить, получив таким образом вместительный багажник (аж два кубометра), но для перевозки багажа большой семьи он не подойдет. Имейте также в виду, что на последний ряд не стоит сажать тех, кто склонен бездумно нажимать на все кнопки, так как в их распоряжении окажется отдельный блок управления климат-контролем. На дороге машина разгоняется до 100 км/ч за 9 секунд! При скорости до 130 км/ч звукоизоляция вполне удовлетворяет. Если скорость выше, помимо шума двигателя, добавляется уютный «аэродинамический» шум (кавычки напрашиваются сами собой, так как ветровое стекло почти вертикально, да и сам автомобиль отнюдь не самых обтекаемых форм). Ну и ладно, ведь все равно превышать скорость в 130 км/ч на таком буцефале мало кто решится. Как бы то ни было, Commander поможет вам выделиться на общем фоне.



# Я НЕ ТОРМОЗ!



СМОТРИ. ГОНЯЙ. ЖИВИ.

ДИСНЕЙ ПРЕЗЕНТУЕТ ИГРУ ОТ ПИКСАР



Включи друзей-вызлов из под колес  
в многопользовательском режиме



Полн К. Фрэнки и роли-капитан  
из 10 героев



Исследуй мир Тачек!



«Сожги резину» более чем на  
30 трассах и мини-играх!

ВИДЕОИГРА

## ЛЕТО 2006



PIXAR

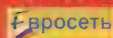
PlayStation 2

PSP  
PlayStation Portable



Cars©Disney/Pixar, not including underlying vehicles owned by third parties; Dodge®; Hudson Hornet™; ©Volkswagen AG; H-1 Hummer®; Model T™; Fiat™; Mack®; Mazda Miata®; Kenworth®; Chevrolet®; Peterbilt®; Jeep®; Mercury™; Plymouth Superbird™; Cadillac Coupe de Ville®; Ferrari®; Fairlane™; Petty®. "Playstation", the "PSP" logo and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Эту игру вы всегда можете найти в магазинах:



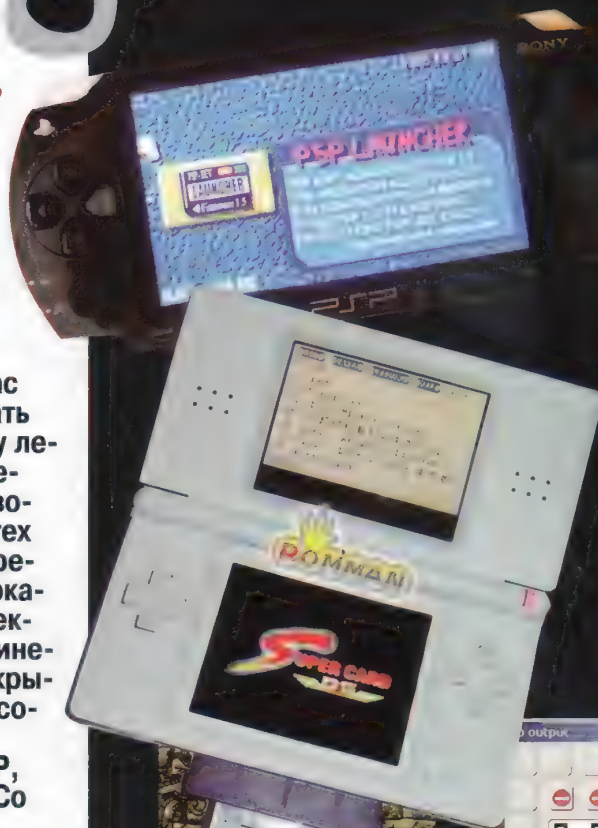




Даниил Шоколев

# Консоль

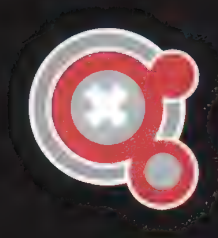
**Рискуя** завлечь читающих эти строки на скользкий и справедливо осуждаемый путь потворства интеллектуальному пиратству, мы приглашаем вас побалансировать на грани между легальным и нелегальным, поговорить обо всех тех маленьких секретиках (иногда оказывающихся секретами Полишинелля), которые скрывают наши консоли. У Xbox, GameCube, PSP, Nintendo DS & Co действительно есть слабые места, до которых докапываются некоторые проныры. Вам решать, поддаваться ли искушению и становиться ли одним из них. Если что, мы вас предупредили...



**О**дновременно с первыми домашними компьютерами возникли и такие явления, как хакерство, пиратство и компьютерное мошенничество, которые все сильнее отравляют нам (да-да, всем нам) жизнь. Издатели и конструкторы соперничают в изобретательности и находчивости с ловкачами, которые стараются обойти системы защиты или использовать мощности машин для своих более или менее легальных целей (начиная с копирования частных программ, т.е. обычного пиратства, и заканчивая использованием альтернативных операционных систем). На протяжении нескольких поколений эта война продолжает свирепствовать. Защита усложняется, особенно на материальном уровне, но всегда остается какая-нибудь лазейка, в которую может пролезть талантливый взломщик. Но давайте поднимем забрала: между возможностью модификации консоли и использованием ее недостатков, чтобы играть в пиратские копии игр, есть существенная разница. Отбросим на минуту в сторону нелегальное использование модификации консолей, забудем про пиратские игры и сосредоточим внимание на темных сторонах самих кон-







**ВСЕ, ЧТО ОТ ВАС  
СКРЫВАЮТ РАЗРАБОТЧИКИ!**

# НОВЫЙ АНДЕРГРАУНД

солей, которые, возможно, окажутся за гранью легальности, но которые никоим образом не угрожают рынку программного обеспечения. Пакеты homebrew-программ (т.е. «самодельного» ПО) могут представлять иногда существенную ценность для владельцев консолей. Но прежде чем создание такого ПО становится возможным, необходимо преодолеть барьер, заставляющий скрежетать зубами, — систему защиты консолей. Как обойти ее и сделать возможным использование этих программ, которые изначально приставками не читаются, так как они не являются легальным софтом?

Как и в компьютере, в консоли есть операционная система. Надо, соответственно, ее заставить «использовать» нелегальные программы. Для этого надо их загрузить, что требует неких более или менее рискованных действий. Наиболее деликатные и дорогостоящие

## ОНИ ТОЖЕ ПРОШЛИ ЧЕРЕЗ ЭТО

\* PS One стала консолью, открывшей дорогу «самодельному» ПО. Первые версии консоли были многофункциональными и принимали многие типы игр, но Sony прикрыл эту лазейку, когда разработчики начали создавать программы для PlayStation 2. Однако пользователи не сдались и начали использовать модифицированные версии консоли. Sony пыталась как можно лучше защитить PlayStation 2, но и тут игроки нашли лазейки. Отсутствие самодельных программ для PlayStation 2 делает из модернизации чисто техническую деятельность.

\* Dreamcast от Sega казалась хорошо защищенной тем, что в качестве носителя информации использовались диски формата CD-ROM. Но со временем выяснилось, что в PS One, когда пользователи заметили, что оригинальные японские журналы Dreamcast издавали сторонними CD-ROM с играми на дисках, которые записывались на копиях. Позднее еще появились сторонние CD-ROM, которые можно было записать и в обычном диске. Следовательно, самодельные программы (в том числе и для Dreamcast) можно было записать на DVD, минидиски и т.д.







## ПОИМЕЙ DS ВО ВСЕ ЕЕ ДЫРКИ

Как и ее старшая сестра GBA, DS грешна, но, чтобы лишить ее девственности, надо использовать два периферийных устройства. Первое позволит загрузить в порт GBA карт-ридер, это даст возможность скачивать с PC программы. Второе устройство вставляется в порт DS с оригинальной игрой, которая послужит приманкой. Теперь эта система открыта пиратским версиям DS и GBA, но это единственный способ получить доступ к симпатичным homebrew на DS. Отметим, впрочем, что два этих устройства «торчат» из DS. Это нескромно. Увы, проблема не была решена и в обновленной версии DS — DS Lite...



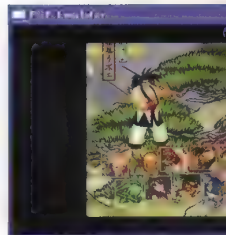
КАК И У  
КОМПЬЮТЕРА  
У КОНСОЛИ  
ЕСТЬ  
ОПЕРАЦИОННАЯ  
СИСТЕМА.  
НАДО  
ЗАСТАВИТЬ ЕЕ  
«ИСПОЛЬЗОВАТЬ»  
НЕЛИЦЕНЗИОННЫЕ  
ПРОГРАММЫ.



(как правило, связанные с «амортизацией», не рекомендуемой в отношении использования пиратских копий) связаны со злоупотреблением возможностями «железа» консоли посредством пользования микросхемами, которые обходят установленную защиту... Но современные консоли куда сложнее, чем их предшественницы. И чем более они усложняются, тем больше риск появления «проколов». Тем больше возможностей для взлома программного обеспечения. Первой консолью, сильно пострадавшей от этого, была Xbox. Хакеры получили доступ к жесткому диску через Ethernet и смогли записать на него модифицированную операционную систему, позволяющую запускать нелицензионный софт. Самодельные программы многочисленны, некоторые позволяют трансформировать консоль в мультимедийное устройство, читающее любые носители (DVD, DivX, MP3...), другие — подключать к игре других геймеров без использования Xbox Live и т.д. Очевидно, эти изменения (в отличие от модификаций «железа») обратимы, так как консоль могла в обход их продолжать пользоваться своей родной операционной системой.

## КОРОЛЕВЫ Homebrew

В ожидании того, когда «проколы» Xbox 360 станут общедоступными (смотри врезку), PSP и Nintendo DS (и про них у нас есть врезочки) представляют в настоящее время наиболее интересные с точки зрения создания homebrew-программ носители информации. Мобильность, Wi-Fi и мультимедиа в чести, но любители не ограничиваются этим и создают простенькие, но вполне себе симпатичные игры. Помимо возможности использования пиратских копий игр, эти программы добавляют консолям другие опции. На PSP с вместительной картой памяти вы сможете смотреть фильмы DVD (мы не сказали про DivX, но и они работают), переделанные из вашего PC в формат видео PSP, и читать ваши PDF. Вы также сможете пользоваться одним из самодельных интернет-браузеров, более быстрых и эргономичных, чем официальные браузеры PSP. Мы не будем перечислять здесь все дополнительные возможности. Если вам это интересно, то вы уже бросились в Интернет, чтобы по больше узнать о homebrew, и мы не будем держать вас за руку. То же касается и DS: с подходящим оборудованием (смотрите врезку «Поимей DS во все ее дырки») вы сможете получить доступ к интернет-браузеру для DS, к мультимедийному плееру, небольшой программке для рисунков и т.д. Не рассчитывайте на то, что мы поможем вам найти все это в Интернете, сами ковыряйтесь (в конце концов, ничто же вам не мешает посмотреть французский сайт [www.gx-mod.com](http://www.gx-mod.com), где есть все, связанное с последними разработками для современных консолей. Не знаете язык — воспользуйтесь онлайн-переводчиком).







## Диалог с совестью

В завершение вернемся к игре в кошки-мышки, в которую играют взломщики консолей и их создатели. Ни одно самопальное изменение современных консолей не может служить вечно. Этому препятствуют создатели приставок, придумывающие все новые средства защиты. Такая игра в догонялки имеет, конечно же, серьезные коммерческие последствия. Не будем забывать, что разработчики зарабатывают на продаже софта больше, чем теряют на «же-

лезе». И будем честны: редко встречаются люди, которые используют обнаруженные ими «проколы» только для запуска homebrew-софта, и еще реже те, кто не поддается искушению пользоваться пиратскими версиями программ и игр... И последнее, о чем можно спросить: может ли существование этих «проколов» способствовать успеху консоли? Некоторые недоброжелатели, не стесняясь, заявляют, что разработчики не стремятся завоевать новых клиентов, которые после корректной модернизации остаются верны машине и будут покупать официальное программное обеспечение. Кто знает?



## Полемика внутри консоли...

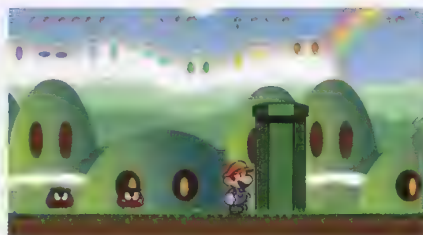
Мы не хотим заканчивать материал, не обсудив одного забавного момента. Недавно была обнаружена и немедленно использована одна недоработка в системе сохранения GTA: Liberty City Stories (для PSP). Копируя поддельное сохранение специальной игры на карту памяти (с помощью USB) и загружая ее в игру, мы, таким образом, портим машину, зато получаем систему, готовую к использованию любых самописных программ и других неофициальных «штучек». Странное совпадение: практически сразу, как обнаружился этот «прокол», Sony выпустила Giga Pack PSP с огромной картой памяти на 1 Гб, как раз достаточной, чтобы хранить на ней фильмы, записывать homebrew-софт или что-то еще более сомнительное. Пока не появилось программное обеспечение, которое решит эту проблему, все эти странные совпадения приводят в недоумение. Заметьте, фильмы и другие вещи на карте памяти имеют одно несомненное преимущество: время загрузки меньше по сравнению с UMD и батарейка работает дольше, потому что в отличие от UMD не нагружается никакая механика. А самым энергозатратным является мотор...



## Не для продажи

Homebrew-программы, разработанные чаще всего одним-единственным человеком, прекрасно запускаются на консолях и официально бесплатны. Речь может идти о маленьких играх (иногда

очень успешных, как, например, freeware-программы для PC), а также об эмуляторах старых консолей: на DS можно эмулировать Amstrad PC, Game Gear, PCE Engine, SNES... На PSP уже эмулированы NES, Megadrive, GBA и многие другие консоли. Программы-утилиты тоже не оставлены без внимания (превратить DS в научный калькулятор — вполне реально), как и медиапроигрыватели (от DivX до MP3 и Flash), включая GBA!





Пора подводить итоги объявленного в прошлом номере конкурса писем читателей. Отрадно, что перспектива получить призы не послужила поводом для того, чтобы в наш адрес стали сыпаться исключительно хвалебные письма. Откровенная лесть, равно как и огульные обвинения, у нас не в чести. Говорите, что думаете, аргументируйте и самое главное – предлагайте, как сделать лучше.



Вушки – это 04. порадовало глаз. В общем, дома прочитал, посмотрел и оценил. Решил вам написать коротко и по существу.

#### Плюсы

1. Из вышенаписанного к плюсам журнала XS однозначно можно отнести новый дизайн с девушками. Отличный подход к оформлению журнала – ОЧЕНЬ привлекательно и в современном молодежном стиле. Модели девушек отличные, и фотографии тоже + - постарались! Могут предложить, что данная концепция нового дизайна с девушками привлечет и захватит новую аудиторию читателей.
2. Всегда смеялся над забавными подписями под фотографиями! Отличная идея подписывать фото в интересном юморном стиле. Так держат!!! :)
3. Еще радует игра шрифтов в заголовках статей. Это заставляет запоминать прочитанное и обратить на статью внимание. Многие журналы используют один шрифт в заголовках, что часто делает его скучноватым в плане оформления, и журнал не так запоминается. Исключение составляют разве что только журналы эротического содержания!)
4. Считаю, будет огромным плюсом, если и впредь на обложках будут девушки, например в киберпанковском стиле или стиле аниме, ну или просто симпатичная девушка, качественно сфотографированная и обработанная на компе!)
5. Наличие DVD-диска с софтом и демо-играми уже само собой плюс. Поэтому про него упомянуть особо не буду. Я, например, взял себе за правило сначала покупать журналы с DVD, а потом, поиграв в демо-игры, покупать ту или иную игру или фильм.

#### Минусы

В последнем номере XS в содержании на 3 стр., мне показало, слегка намешано фотографий и что поэтому немного теряются заголовки с номерами страниц на полупрозрачных черных плашках – может, не совсем удачно коллаж подобран... здесь в принципе можно слепить фотки с этими плашками и закинуть их в, например, белые рамки, думаю, это не такой уж большой минус и это будет учтено и устранено...) 2-й минус – это достаточно редкое появление в статьях из последнего номера некачественных фото, например на стр. 48-49, или квадратно-пиксельная грудь у Лары с 73 стр. Ну нельзя же так, тем более Лару! Грудь должна быть – сами знаете какая :) Я бы здесь решил вопрос в пользу качества, а не количества. Или, к примеру, убрал некачественные фотки, а взамен поставил бы выносы – главные мысли, вынесенные из текста статьи. Или в инете поискал wallpaper'ы для статьи: на официальных сайтах обычно их и выкладывают в первую очередь, когда игры еще не вышли в свет. В общем, в целом журнал отличный, яркий, запоминающийся, с отличным новым привлекательным контентом в лице (или лицах) пышногрудых фотомоделей, и на этом фоне мелкими минусами можно и пренебречь.

#### Пожелания:

Побольше устраивайте конкурсов, ребята, с ценными призами! И люди к вам потянутся...) С уважением, Денис.

Привет редакция.

Я Денис, мне 24, увлекаюсь играми еще с детства. Играю на PS2 и PC, на приставке – в классику – Final Fantasy VII, (прошел уже 8-ю, 9-ю, 10-ю части игры), на PC в основном играю в стратегии: в Homeworld2 и EVE Online. Периодически читаю журналы PlayStation и XS Magazine.

И сразу к делу.

Приобрел последние 2 номера XS М. Пропилюсь бегом, пока ехал в метро, приятно был удивлен обновленным дизайном. Добавились де-

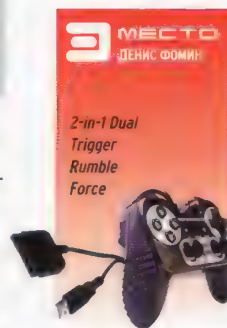
Спасибо за теплые слова. Признаемся, работа редакции стала намного труднее после того, как сменилась концепция журнала. Только представьте себе, редакторы и дизайнеры целыми днями вынуждены осматривать десятки фотографий пышногрудых моделей и решать, решать, решать, что пойдет в номер, а что нет. Никому такого не пожелаем. Но раз уж мы взяли на себя это бремя, будем нести его до конца. Таков уж теперь наш крест.



Здравствуй, редакция журнала XS (теперь вам бы надо поменять буквы местами). Да, тяжелые времена настали для издательского дела в России. Ваш пример – самый яркий. Привлекать читателя фотографиями женских грудей – ход стародавний, но эффективный. Только непонятно, что с обещанием стать взрослыми? Допустим, детей вы уже привлекли подобными фото. Теперь ребенок по старинке просит мать купить ему «об играх» и счастливый удалец мастурбировать в спальню. А что делать со «взрослой мужской аудиторией»? Вы журнал отделили, как Хрущев Россию: все наполовину. Сиски есть, но в этом вы не соперники специализированным изданиям. С играми тоже аврал. Как только какой-нибудь Gottfather выходит в свет, вам он уже не интересен. Жалкие две странички, на которых информации – только скриншоты, остальное (текст) – 95% bullshit. Вы вообще интересуетесь, чем ваши сотрудники занимаются в рабочее время? Разглядывают свежие фотки для нового XS:са? Команда ведь отличная (за исключением Царева): бывалый арт-директор, вездесущий Торик, Закиров. Но... единственное, что удерживает внимание к журналу на 10 лишних минут – своеобразные miscellaneous. Выписки из врачебных отчетов, био 50 Cent, проекты с отечественными «рэперами». Видимо, у кого-то из вашего журнала есть практика работы в «Крокодиле». Народ вас тоже, чувствуется, не сильно любит. В других журналах «обратная связь» занимает несколько страниц, вам же нужно объявлять конкурс, чтобы кто-то что-то написал. Радует, что реклама занимает меньшую часть журнала. Хорошая статья про «40 вещей». Только с отходом от игровой тематики ее наличие скорее напрягает. В общем, восстанавливайте статус игровых экспертов, дорабатывайте рубрики, чтобы не было этих отрывочных врезок посреди голых тел; а bitch'es... ну что поделаешь, без них сегодня никак.

Радикальная смена имиджа – шаг, который неизбежно поляризует аудиторию. Опыт показывает, что любое смелое новое начинание (а мы со всей скромностью считаем XS Magazine именно таковым) вызывает волну критики, что бы ни получилось в итоге. Само по себе наличие этой критики указывает как на то, что нам есть над чем работать (по-другому просто не бывает), так и на то, что начинание наше вызвало резонанс. Современные игровые журналы и в России, и в Европе, и в США при всем их кажущемся разнообразии до обидного предсказуемы по части формата и манеры подачи материалов. И хотя среди них много отличных изданий, почему же все они должны до такой степени походить друг на друга? Мы хотим делать развлекательный журнал о видеоиграх. Не энциклопедию, не каталог обзоров лучших релизов за месяц, не аналитическое издание о состоянии игровой индустрии – развлекательный журнал. Отсюда и обилие красавиц (поднимите руки те, кому их наличие в журнале не поднимает настроение), и множество обзорных материалов, и небольшие по объему рецензии.

Мы очень внимательно относимся к критике и всегда стараемся учитывать ваши пожелания. Однако, если вы хотите укорить XS за то, что он не похож на другие игровые издания, заявляем сразу: мы именно этой непохожести и добивались.



Здравствуйте, уважаемая редакция! Читаю ваш журнал с первого номера и хочу выразить свое мнение по поводу того, как он изменился, и того, что мне в нем нравится и не нравится. Начнем с тотального изменения вашего имиджа в конце весны: это... смело, но лично у меня из головы не выходит образ родителей, которые в конце прошлого года оформили годовую подписку на ваш журнал своему десятилетнему сыну, и тут им приходит журнал эротического содержания! У вас не было таких случаев? Вторая перемена, по-моему, не в лучшую сторону – сокращение объема рубрики Review: если раньше она была размером 30-40 страниц, то теперь всего около пятнадцати, а самое главное, что на странице у вас помещается 3-4 обзора! Из таких коротких материалов невозможно составить мнение об игре, а если у вас нет цели дать игрокам представление о рецензируемом материале, то не тратьте места на эту рубрику, а добавьте более полезную информацию. В-третьих, куда делся музыкальный раздел? Ведь, насколько я понимаю, вы делаете не полностью игровой журнал, следовательно, должны уделять некоторое пространство фильмам и музыке. Теперь к хорошему. В вашем журнале отличные большие скриншоты, которых так не хватает во многих других журналах, хотя они занимают много места, все равно являются большим плюсом вашего журнала. Также радуют постоянные оригинальные рубрики, так что никогда не знаешь, что тебя ждет в следующем номере. В общем, это все, что я хотел сказать, желаю вам удачи, популярности и больших тиражей!

Когда принималось решение о начале сотрудничества с нашими французскими коллегами, этические вопросы волновали нас далеко не в последнюю очередь. Основная проблема в том, что до сих пор слишком распространенным является представление об игровых журналах как об изданиях для детей и подростков. И все, что так или иначе причастен к созданию этих журналов, денно и нощно бьются над тем, чтобы разрушить этот стереотип. Мы понимаем, что многие будут по инерции покупать XS как «детское» издание (хотя таковым оно не являлось никогда). Но наша ли в том вина? Перед покупкой журнал можно полистать. К тому же обложка весьма красноречиво говорит о том, что можно найти внутри.

Хотелось бы также избежать влияния еще одного стереотипа. Даже те издания, которые с самого начала позиционируют себя как подростковые, публикуют материалы практически обо всех выходящих играх. В том числе и о таких, как Postal 2, Manhunt, The Darkness и прочих. Между тем, если вы забыли, что это за проекты, взгляните хотя бы на скриншоты из них. Упаси боже нас поддерживать тех, кто ратует за цензуру в играх в связи с обилием в них сцен насилия. Но, если уж говорить о возможном вреде психике совсем юных читателей, не нужно быть психологом, чтобы понять, что будет менее адекватно воспринято 10-летним ребенком: изображение женской груди или «отплевенной» колючей проволокой человеческой головы. А для родителей лучшим советчиком по-прежнему остается здравый смысл. Но никак не слепая вера в стереотипы.



# реклама

|                               |             |
|-------------------------------|-------------|
| ASUS                          | 1           |
| GamePark                      | 3-я обложка |
| Home Interactive Technologies | 119         |
| Sony                          | 2-я обложка |
| Sony                          | 4-я обложка |
| Sony                          | 15          |
| Vellod Impex                  | 7           |
| Vellod Impex                  | 9           |
| Vellod Impex                  | 11          |
| Vellod Impex                  | 121         |
| ИОН                           | 3           |
| Союз                          | 107         |

## The Stengazeta



### РИТМ!

Завершился период, в течение которого XS Magazine выходил двойными номерами.

С августа мы снова ежемесячно будем с вами.

Редакция



ЭКЭС Мэгэзин.

№ 8 (20) август 2006

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия.

ПИ №ФС77-19554  
от 14.02.2005

Выходит 1 раз в месяц

Учредитель и издатель  
ЗАО «Solitary Publishing»

**SOLITARY**  
PUBLISHING

Генеральный директор  
Александр Ефимов  
alexander\_efimov@solitary.ru

ТИРАЖ  
42 000 экз.

### РЕДАКЦИЯ

И. о. главного редактора,  
арт-директор  
Михаил Огородников  
mikhail\_ogorodnikov@solitary.ru

### Редакторы

Олег Коровин  
Егор Просвирнин  
Александр Фролов,  
руководитель тестовой  
лаборатории XS Magazine

### Дизайнеры:

Павел Сизов  
Денис Сквородко

### Корректор

Мария Иванова

### Над номером работали:

Александр Бондарев  
Роман Говеч  
Евгений Закиров  
Альберт Колеров  
Стефан Лавуазар  
Сергей Лазарев  
Дидье Латиль  
Евгения Сафронова (перевод),  
Всеволод Царев  
Даниил Шоколев

### ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

#### Руководитель отдела

Евгений Абдрашитов  
evgeny\_abdrashitov@solitary.ru  
тел. 504-18-63, 581-11-15

### ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

#### Руководитель отдела

Александр Ефимов  
distrib@solitary.ru

### ТИПОГРАФИЯ

ОУ «ScanWeb»  
Korjaalankatu 27, 45100,  
Kouvola, Finland, 246

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Рукописи, фотографии и иные материалы не редактируются и не корректируются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на XS Magazine строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

### Ждем писем читателей по адресу:

xs@solitary.ru  
127287 г. Москва, а/я 24,  
XS Magazine

### ЦЕНА СВОБОДНАЯ

#### Уважаемые читатели!

Теперь вы можете подписаться на электронную версию нашего журнала в формате PDF через систему New-press ([www.new-press.ru](http://www.new-press.ru)).

# подписка

В стоимость подписки уже включена почтовая доставка заказными бандеролями.

● Чтобы подписаться, нужно вырезать (или воспользоваться ксерокопией), заполнить и отнести в ближайшее отделение связи прилагающуюся квитанцию.

● При заполнении необходимо разборчиво указать:

- название организации
- получателя
- почтовый индекс
- адрес для доставки
- количество номеров
- сумму вашего заказа

● При оплате платежным поручением вам необходимо отправить заявку на подписку и затребовать счет к оплате любым удобным способом.

● Оплату необходимо произвести до первого числа подписного месяца. Подписка производится только на территории Российской Федерации.

● Копию оплаченной квитанции вы должны выслать в адрес редакции XS Magazine: 125183, Москва, ул. Генерала Рычагова, д. 26. Телефон: (095) 154-98-47 Телефон/Факс: (095) 589-11-15 E-mail: [subscribe@solitary.ru](mailto:subscribe@solitary.ru)

● Стоимость XS Magazine по подписке  
Стоимость одного номера 85 р.  
Стоимость подписки на полгода (6 месяцев) 510 р.

● Оплата по этой квитанции действительна до 1 сентября 2006 года.

### ИЗВЕЩЕНИЕ

ЗАО «Солитари Пабблишинг» ИНН 7705625678 КПП 770501001  
р/с 40702810538090113308 в Сбербанке России г. Москва  
Мещанское ОСБ 7811 БИК 044525225 к/с 30101810400000000225

ФИО: \_\_\_\_\_

Адрес для доставки: \_\_\_\_\_

Подписка на журнал «XS Magazine»

С № \_\_\_\_\_ по № \_\_\_\_\_

Плательщик (подпись): \_\_\_\_\_

Сумма, руб. \_\_\_\_\_

КАССИР

### КВИТАНЦИЯ

ЗАО «Солитари Пабблишинг» ИНН 7705625678 КПП 770501001  
р/с 40702810538090113308 в Сбербанке России г. Москва  
Мещанское ОСБ 7811 БИК 044525225 к/с 30101810400000000225

ФИО: \_\_\_\_\_

Адрес для доставки: \_\_\_\_\_

Подписка на журнал «XS Magazine»

С № \_\_\_\_\_ по № \_\_\_\_\_

Плательщик (подпись): \_\_\_\_\_

Сумма, руб. \_\_\_\_\_

КАССИР



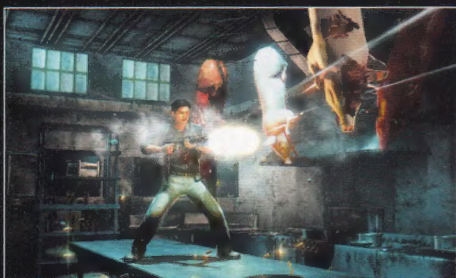
АЛЬТЕРНАТИВА  
ВСЕГДА ЕСТЬ. НО НЕ ВСЕГДА  
ОНА ЛУЧШЕ...

# ЕЗ'2006 FLASHBACK

Наиболее перспективные игры из показанных на ЕЗ определены. Даты выхода — отмечены в календаре. Опустевший Лос-Анджелес (на фото) погрузился в будни. Ну, и пока длится ожидание, предлагаем чуть внимательнее приглядеться к выбранным проектам. Попытаться проникнуть в самую их суть. Быть может, даже понять, что движет героями, о чем они думают, чего хотят. Вот наша версия.



GENJI 2. «Ох, сейчас кому-то покажу древнее мастерство владения трубой!»



STRANGELAND. «Сдохни, империалистическая свинья!»



BIOSHOCK. «Я пришел с миром! Да-да, я к тебе пришел».



ASSASSIN'S CREED. «Простите... Извините... Позвольте... Без меня не начинать... А, черт! Опять опоздал. Ну что за люди!»



METAL GEAR SOLID 4. «Лунная диадема, в бой!»



JUST CAUSE. «О, снимают, снимают! Крупный план! Так, поправить очки... Перчаточки... Вроде, ничего так должен смотреться».



HELLGATE LONDON. «Незаконная иммиграция до добра не доводит».



CRYSIS. «Решит, я отлучусь в кусты на две минуты. Прикройте, падно?»



CONVENTION CENTER. «Куда уехал цирк?»



# GamePark®

Заходи и выбирай свое!

Сеть специализированных  
магазинов видеоигр

## ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ

**СУПЕР НОВИНКА !!!** PSP



**Microsoft®**



NINTENDO DS™



GAME BOY ADVANCE



## ЛУЧШИЕ ИГРЫ

...а на сайте больше!  
[gamepark.ru](http://gamepark.ru)



**Имей выбор,  
знай где брать!**

гарантия, доставка, огромный выбор, низкие цены, кредит



(495) 142-56-65  
(495) 142-55-35



SONY

Можно  
не бояться  
царапин!



like.no.other™  
\*Как никто другой

Диски 8 см  
DVD±R(W)

[www.sony.ru](http://www.sony.ru)  
[www.sonystyle.ru](http://www.sonystyle.ru)



AccuCORE —  
защита от царапин  
и повреждений.